

Najave - Gears of War PC preview!

novembar 2007. 17. broj

PLAY!



extreme **CC**



CT Computers
Member of
ComTrade Group

Sam & Max Season 2 preview

COVER STORY:
Orange Box

REVIEWS:

World in Conflict

NWN2: Mask of Betrayer

MSI GX700E notebook





Savršenstvo koje sanjaš!

CALL CENTER
011 201 56 78

www.comtradeshop.com



„CELERON, CELERON INSIDE, CENTRINO, CENTRINO LOGO, CORE INSIDE, INTEL, INTEL LOGO, INTEL CORE, INTEL INSIDE, INTEL INSIDE LOGO, INTEL VIIV, INTEL VPRO, ITANIUM, ITANIUM INSIDE, PENTIUM, PENTIUM INSIDE, XEON, AND XEON INSIDE ARE TRADEMARKS OR REGISTERED TRADEMARKS OF INTEL CORPORATION OR ITS SUBSIDIARIES IN THE UNITED STATES AND OTHER COUNTRIES.“

www.biostar.com



■ MBA Biostar TF7150U-M7

Socket LGA 775
Supports Intel Core 2 Extreme/Core 2 Quad/Core 2 Duo/Pentium D/Pentium 4/Celeron 400 Series/Celeron D Processor
Supports FSB 800/1066/1333MHz
FSB
Support FSB 800/1066/1333MHz

MEMORY

2 x DDR2 DIMM Memory Slot
Max. Supports up to 4GB Memory

STORAGE

4 x SATA2 3Gb/s Connector

GbE

Realtek RTL8111B - 10/100/1000 Controller

INTEGRATED VIDEO

NVIDIA GeForce 7150 GPU, On Board Graphic Max. Memory Share Up to 512MB(Under OS By Turbo Cache), GPU Frequency @600MHz+

CODEC

Realtek ALC888 8+2-Channel HD Audio

REAR I/O

1 x HDMI Connector

1 x DVI Connector

OS SUPPORT

Support Windows XP / XP 64 / Vista / Vista 64

prvi u svemu!



■ TF7100P-M7

Socket LGA 775
Supports Intel Core 2 Extreme/Core 2 Quad/Core 2 Duo/Pentium D/Pentium 4/Celeron 400 Series/Celeron D Processor
Supports FSB 800/1066/1333MHz

FSB

Support FSB 800/1066/1333MHz

GbE

Realtek RTL8111B - 10/100/1000 Controller

INTEGRATED VIDEO

NVIDIA GeForce 7100P GPU, On Board Graphic Max. Memory Share Up to 512MB(Under OS By Turbo Cache), GPU Frequency @600MHz

REAR I/O

1 x HDMI Connector

1 x DVI Connector

■ MBI Biostar GF7050V-M7

Socket LGA 775
Supports Intel Core 2 Extreme/Core 2 Quad/Core 2 Duo/Pentium D/Pentium 4/Celeron 400 Series/Celeron D Processor
Supports FSB 800/1066/1333MHz

FSB

Support FSB 800/1066/1333MHz

INTEGRATED VIDEO

NVIDIA GeForce 7050 GPU, On Board Graphic Max. Memory Share Up to 512MB(Under OS By Turbo Cache), GPU Frequency @500MHz

REAR I/O

1 x COM Port



www.telix.co.yu
www.tntdoo.co.yu



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./ Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.co.yu



TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Bulevar Slobodana Jovanovića 2, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.co.yu

► PET IGARA. JEDNA KUTIJA.

The Orange Box[®]



UKLJUČUJE

Half-Life 2: Episode Two
Team Fortress 2
I PREDSTAVLJAMO Portal

Najkompletnija Half-Life 2 kolekcija do sada

► Sadrži kompletnu verziju Half-Life 2 i Half-Life 2: Episode One (epizoda jedan)

Half-Life 2 je Metacritic®-ova najbolje ocenjena PC igra svih vremena i nagrađena je sa preko 40 Game of the Year Awards (nagrada za igru godine). Episode One, prva u trilogiji novih epizoda za Half-Life 2, je imenovana za Action Game of the Year (akciona igra godine) od vodećih svjetskih kompjuterskih magazina.

► TAKOĐE SADRŽI Half-Life 2 i Episode One

VALVE

Distributer: Extreme CC | Živka Davidovića 13, Beograd
+381.11.3809.143, +381.11.3809.144 | www.extremec.co.yu

© 2007 Valve korporacija. Sva prava zadržana. Valve, Valve logo, Half-Life, Half-Life logo, Lambda logo, Team Fortress, Team Fortress logo, Portal, Portal logo, Source, i Source logo su žigovi ili registrovani žigovi Valve korporacije u Sjedinjenim Američkim Državama i/ili drugim državama. Svi ostali žigovi su u vlasništvu njihovih vlasnika. Sastavljeno i štampano u Evropi. © 2007 Valve korporacija. Sva prava zadržana. Valve, Valve logo, Half-Life, Half-Life logo, Lambda logo, Team Fortress, Team Fortress logo, Portal, Portal logo, Source, i Source logo su žigovi ili registrovani žigovi Valve korporacije u Sjedinjenim Američkim Državama i/ili drugim državama. Svi ostali žigovi su u vlasništvu njihovih vlasnika. Sastavljeno i štampano u Evropi.



Uvodnik

TOP 5

1. World in Conflict – Čekali smo dugo da nam stigne jedna ovako kvalitetna igra, i ona je konačno tu. World in Conflict je jedan od najuspešnijih RTS naslova na tržištu trenutno, pa proverite naše mišljenje o njemu.

2. The Orange Box – Paket od pet igara u jednoj donosi nam stvari kao što su Half-life 2 Episode Two, Team Fortress II i Portal. Toliko zabave u samo jednom paketu – tako nešto jednostavno ne smete da propustite.

3. Gears of War PC – Jedna od najuspešnijih pucačina sa konzolnih sistema konačno stiže na PC scenu. Red je da vidite kako izgleda port na kućne računare i koliko u njemu zapravo ima potencijala.

4. Neverwinter Nights 2: Mask of Betreuer – Dodatak za popularni Neverwinter Nights 2 stigao je do naše redakcije, a vredni NWN fanovi nisu časili časa, pokidali su kutiju, izvadili žustro DVD i instalirali ga. Pogledajte kako su se proveli.

5. Sam & Max Season 2 – Nakon uspešne prve sezone i izdavanja epizodnih delova Sam & Max priče, red je da vidite kako će izgledati druga sezona, i da li će uspeti da održi uspeh prethodne.

Beogradilište

Ako ste se slučajno zadesili u Beogradu, ili živite u našem glavnom gradu, sigurno ste primetili da je on jedno veliko gradilište. I ok, nema problema, grade se zgrade, sve je to u redu, no međutim, vrše se i rekonstrukcije ulica...

Ja znam da za tako nešto nema lakog rešenja i da je tako nešto potrebno, ali zamislite kako izgleda Beograd u vremenu zatvaranja nekih od glavnih saobraćajnica. Naravno, zašto se takve stvari ne rade leti kada je pola Beograda van grada na odmoru već se čeka zima kada se svi vrate (a i kada pada kiša i svi zaborave da voze), to je van mog dometa. Tek, među glavnim deonicama koje se popravljaju moramo pomenuti recimo Južni Bulevar i naravno Stari most. Šta donosi Južni Bulevar? Donosi činjenicu da se više ne možete lako isključiti na autoput kod Autokomande, koristeći za to ovu ulicu. To naravno stvara neviđene gužve na drugim deonicama kao što su Karađorđev park ili Slavija.

Drugi veliki problem je stari železnički most, jedna od retkih oaza onih koji žele da brzo pređu na Novi Beograd. Kako je pun rupa i potrebno je pravo slalom okretanje da biste ih izbegli, mnogi ne vole da voze ovim mostom, što omogućava ostalim herojima da se oprobaju na istom, ali i brzo stignu "preko reke". Sada je i ovaj most zatvoren, jer se rekonstruiše,



pa nas kada se to završi očekuje sređen most pogodan za prelazak svih. Naravno, svi koji su do sada išli starim mostom sad biraju Brankov, i tu dolazimo do jednog od glavnih problema – uključanje na Brankov most iz pravca Karađorđeve ulice pred vas postavlja jedan izuzetno zanimljiv zadatak, a to je izbegavanje jedne OGROMNE rupe nastale uleganjem kvadratastog šahta. Ako tu upadnete kolima sigurno ostajete bez točkova, a možda i još ponečega, pa se pazite!

Nisu ljudi oni koji cene Novi Beograd više nego ostatak grada. Svojevremeno tamo možda nije bilo ničega, ali sva predstavništva kompanija se otvaraju na ovoj opštini, a bogami tu su i široke ulice i smanjena gužva. No, da vas ne gnjavim ovakvim detaljima, pozivam vas da uživate u ovom PLAY-u, i to 17. po redu, dok se napolju oseća prava zima i polako se spremamo za kape, šalove i rukavice.

Broj 17 – novembar 2007.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

Glavni urednik:

Milan Đukić

Redakcija:

Nikola Nešović

Nikola Dolapčev

Srđan Bajić

Uroš Miletić

Luka Zlatić

Saradnici:

Vladimir Kosić

Nenad Dimitrijević

Miloš Hetlerović

Stefan Marković

Ivan Ognjenović

Vukašin Stijović

Marko Nešović

Lektor:

Petar Starović

Kontakt:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

Dizajn i prelom:

Miroslav Jović

24 Sam & Max Season 2

Druga sezona nam polako stiže, a kad stigne u ponudi će imati dinamičnije NPC-eve, «dynamic hint system», podršku za widescreen monitore u više mini igara po epizodi! Jedino, biće kraća za jednu epizodu, tj. biće ih pet.



69 FIFA 08

Probali smo novo izdanje

EA Sports simulacije fudbala, i uživali u 621 licencirana tima, 30 liga i više od 15 hiljada igrača, što je 20% više nego u prošlom izdanju. Opet, sa druge strane, ukoliko ste za malo ozbiljniji fudbal, sačekajte Pro Evolution Soccer 2008.



20 Empire Earth III

Uskoro će se pojaviti

treći deo Empire Earth-a, koji vam kroz pet vremenskih epoha nudi stratešku igru između tri faksije – Bliski Istok, Zapad i Daleki Istok.



49 Moto GP 07

Ukoliko sto više

moto nego auto tip trkača, za vas imamo opis Moto GP 07, trkačke moto-simulacije koja nudi kompletnu aktuelnu 2007 sezonu MotoGP-a, nove motore od 800 kubika, kao i mogućnost on-line trka u kojima možete "oteti" ili "izgubiti" vašeg dvotočkaša.



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6 - 7 Sadržaj
- 8 - 10 TechWare
- 13 13th page
- 9 - 17 Flash! vesti
- 19 Event: EA konferencija
- 20 - 21 Preview: Empire Earth III
- 22 - 23 Preview: Gears of War
- 24 Preview: Sam and Max Season 2
- 27 - 29 Preview: Sins of a Solar Empire
- 31 Reviews
- 32 - 36 Review: Orange Box
- 39 - 41 Review: World in Conflict
- 42 - 44 Review: Enemy Territory Quake Wars
- 45 - 47 Review: Neverwinter Nights 2
- 49 - 51 Review: MotoGP 07
- 52 - 53 Review: The Sims 2 Bon Voyage
- 54 - 56 Review: Sega Rally
- 57 - 58 Review: Obscure II
- 60 - 61 Review: The Settlers Rise of an Empire
- 62 - 63 Modovi
- 65 - 67 Review: Heavenly Sword
- 69 - 70 xBox: FIFA 08
- 71 - 72 xBox: NBA Live 08
- 74 - 76 Hardware: MSI GX700E notebook
- 78 - 79 Hardware: HP Photosmart R937
- 80 - 81 Hardware: Logitech Squeezebox
- 82 Hardware: A4 Tech
- 83 - 84 Hardware: Zune 2
- 85 Hardware: Transcend T.Sonic 840
- 87 - 89 Software: 10 Vista trikova
- 90 Software: SnoopFree
- 91 Software: Leopard
- 92 Software: Google Presentation

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zasluhuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zasluhuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

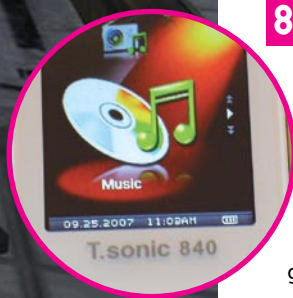
80 Logitech Squeezebox

Squeezebox nudi mogućnost puštanja raznoraznih digitalnih muzičkih fajlova sa vašeg kompjutera, ili internet stanica, a sve preko wireless mreže i kvalitetom zvuka koji će zadovoljiti i najgore audiofile.



85 Transcend T.Sonic 840

Novi Transcend MP3 plejer je i te kako privukao pažnju, kako svojim malim dimenzijama, tako i svojim dobrim performansama. Nešto veći ekran i duplo jača baterija u odnosu na Zen V koji je sličnih gabarita, čine ga pobednikom.



74 MSI GX700E Notebook

Igre + Notebook? Naaah, to nikako ne ide. Jedino što je bilo vredno pažnje je ASUS I njihova G2 serija. Enivejz, pred nama je MSI GX700E, notebook koji vas sigurno neće ostaviti ravnodušnim, jer ima sve što je potrebno, pa i više!



Apple najavljuje SDK za iPhone

Stiv Džobs je na Appleovom sajtu objavio otvoreno pismo u kome kaže da će ova kompanija u februaru sledeće godine izbaciti Software Development Kit za iPhone i iPod Touch. Programeri će, koristeći ovaj SDK, moći da razvijaju native programe za ova dva uređaja, a Džobs kaže da je razlog što se SDK neće pojaviti ranije taj što kompanija ulaže maksimalan trud da eliminiše sve sigurnosne propuste koji bi eventualno omogućili zloupotrebu telefona.

Što se ostalih vesti tiče, na PCWorldu su objavljeni neki sigurnosni propusti u softveru iPhonea. Podmetanjem maliciozne TIFF slike zloupotrebljava se propust u biblioteci za renderovanje slika koju koriste Safari browser, e-mail klijent i iTunes čime se otvaraju vrata za izvršavanje zlonamernog koda.

SanDisk sprema 8 GB SDHC memorijske kartice

Novije digitalne kamere sa podrškom za HD rezolucije traže velike kapacitete memorije, pa SanDisk sprema nove SDHC Extreme III memorijske kartice sa 8 GB prostora. Kartice će nuditi brzinu transfera do 20 MB/s, a na njih će, za one sa "jeftinijim ulaznicama", moći da se uskladišti više od četiri hiljade slika visoke rezolucije, odnosno do 16 sati video materijala u MPEG-4 formatu. Kartice će stizati u paketu sa SanDisk Micromate USB 2.0 čitačem i očekuju se za oko mesec dana po preporučenoj ceni od oko 180 dolara.



Asus EEE PC sa Windowsom XP stiže u decembru

Asusovi jeftini EEE PC laptopovi već su se pojavili u prodavnicama, a trenutno se isporučuju sa Linux sistemom radi održavanja niske cene. Međutim, neki korisnici zahtevaju Windows zbog specifičnog softvera koji koriste, a Asus sprema odgovor i na ove zahteve - EEE PC modeli sa preinstaliranim Windowsom XP Home stižu u decembru, i koštaće 30 dolara više od onih sa preinstaliranim Linuxom.



execentar
HARDWARE & NETWORK SOLUTIONS
Ibarska 2, Beograd
tel: 011/2432 137, 2447 190

RAČUNARI SA 8% PDV-a

KREDITI ZA 30 MIN ŽIRANATA
ODLASKA U BANKU
ADMINISTRATIVNE ZABRANE
GARANCIJA 3 GODINE
ISPORUKA NA TERITORIJI CELE SRBIJE

exe.Solution	exe.Ultimate
CPU Pentium E2160 MB Gigabyte 945P-S3 MEM 1GB DDR2-800 VGA GA 2600XT/256MB HDD 250GB/16MB/SATA2 DVD RW DVD Rezač 18x MODEM 56K Lucent CASE EuroCase 400W cena 34.290din*	Core 2 Duo E6750 CPU Gigabyte P35-DS3L MB 2GB DDR2-800 MEM GA 8800GT/640MB VGA 500GB/16MB/SATA2 HDD DVD Rezač 18x DVD RW 56K Lucent MODEM CM Centurion 430W CASE cena 61.690din*
CPU Athlon64 X2 4000+ MB Gigabyte M52S-S3 MEM 1GB DDR2-800 VGA Gigabyte 7300GT/256 HDD 160GB/8MB/SATA2 DVD RW DVD Rezač 18x MODEM 56K Lucent CASE EuroCase 400W cena 26.690din*	Core 2 Duo 4500 CPU Gigabyte P35-DS3L MB 2GB DDR2-800 MEM Gigabyte 8600GT/256 VGA 320GB/16MB/SATA2 HDD DVD Rezač 18x DVD RW 56K Lucent MODEM EuroCase 400W CASE cena 42.690din*

Razer na poklon az svaki računar!

Izaberite rok otplate i visinu rate!

exe.inspirator **exe.Executor**

Logitech osvojio nagrade za dizajn

Logitech javlja da su dva njegova proizvoda dobila nagradu "Good Design Award 2007" koju sponzorise organizacija Japan Industrial Design Promotion. U pitanju su Logitechova diNovo Edge tastatura i Pure-Fi Dream Premium Bedroom muzički sistem. Logitech je u poslednjih pet godina osvojio 16 ovakvih nagrada.

Podsetimo, diNovo Edge tastatura laserski je sečena iz jednog komada pleksiglasa i postavljena u izbrušeni aluminijumski okvir. Minimalistički stil dopunjuje ograničen broj tastera i sličice sa pozadinskim osvetljenjem, dok je debljina manja od 2 cm.

Logitech Pure-Fi Dream Bedroom muzički sistem koristi tehnologiju osetljivu na pokret i svetlo i ima ugrađen AM/FM radio i alarm. Može se povezati na iPod, a tasteri ne moraju da se pritiskaju već je dovoljno preći rukom preko njih. Takođe, sistem prilagođava osvetljenje displeja prema ambijentalnom osvetljenju i tako znatno olakšava čitljivost. Za razliku od Edge tastature koja se već sada može kupiti, Pure-Fi biće dostupan početkom sledeće godine.

Good Design Award (G-Mark) je naslednik Good Design Selection Systema koga je još 1957. ustanovilo japansko Ministarstvo za međunarodnu trgovinu i industriju. Od 1998. godine nagradu sponzorise Japan Industrial Design Promotion, a "Good Design Award" dodeljuje se u kategorijama dizajna koji prevazilazi standarde, superiornog dizajna i dizajna okrenutog budućnosti.



Nokia N95 sa 8 GB ugrađene memorije

Nokia je počela sa isporukom nove verzije N95 telefona. Novi model poseduje čak 8 GB ugrađene memorije, kameru rezolucije 5 megapiksela za Carl Zeiss optikom, ugrađeni A-GPS, WLAN, HSDPA i slajder na dve strane. Ekran na telefonu je dijagonale 7 cm i rezolucije 320x320, taman za GPS, Java igre i Internet.



AMD HD3800 stiže 15. novembra

AMD je obavestio svoje partnere da je izlazak RV670 grafičkog čipa pomeren sa 19. na 15. novembar. Takođe, uprkos opštem uverenju da će se AMD-ove nove grafičke kartice sa RV670 čipom zvati Radeon HD 2950 ime kartica biti Radeon HD 3800. AMD će način označavanja Phenom procesora preneti i na grafički segmenat, te će obustaviti praksu korišćenja Pro, XT, GT, XTX i drugih sufiksa a umesto toga zadnje dve cifre u imenu označavaće "jačinu" kartice. Tako će postojati Radeoni HD 3850 (zvao bi se 2950 Pro) i 3870 (2950 XT). Čipseti 790FX (RD790) i 770 (RX780) odloženi su sa 5. na 20. novembar. NVIDIA će svoj 8800 GT predstaviti 29. oktobra, a nForce 750/780 čipset 12. novembra.

Intel sprema quad-core procesore sa 1600 MHz FSB

Intel će 12. novembra izbaciti prvi model procesora urađenog u 45-nanometarskoj tehnologiji. U pitanju je Core2Quad QX9650 koji nosi "Extreme" sufiks i cenu od 999 dolara, uz takt od 3.0 GHz i magistralu na 1333 MHz. Dva meseca nakon ovoga, Intel će imati i novi high-end čipset X48 koji će "zvanično" podržavati magistralu od 1.6 GHz (kažemo "zvanično" jer neki proizvođači ploča i sad mogu da "nateraju" X38 čipove da ostvare toliki takt magistrale). U to vreme stići će i prvi procesor sa 1.6 GHz FSB-om: QX9770 na 3.2 GHz, 12 MB drugostepene keš memorije i cenom od 1399 dolara. Tačan datum izlaska se ne navodi, već na Intelovom sajtu stoji "prvi kvartal 2008".

acme®

www.acme.eu

We think the same



Vrhunska računarska oprema i pribor

Uvoz i distribucija
Ex Ecentar doo
tel: 011/2447 190
prodaja@excentar.com

Microsoft diže kapacitet Livea na 1 GB, Google Mail na 4 GB

Microsoft je početkom oktobra objavio da je Windows Live SkyDrive servis apgrejdovan i sada korisniku nudi 1 GB online prostora, što je duplo više u odnosu na ranije. Ni Google nije ostao "dužan", pa je samo nedelju dana kasnije najavio da će do kraja oktobra imati čak 4 GB prostora u svom inboxu. Microsoftov SkyDrive, pored povećanja veličine, dobiće još neka unapređenja: obaveštavanje o promenama u korisnikovom javnom folderu preko RSS-a, mogućnost provere ko je okačio određeni fajl u javnom folderu, i bolju integraciju u Windows Live Spaces i Messenger. Nažalost, ovaj servis je trenutno dostupan samo korisnicima u Americi, Engleskoj i Indiji.

iPhoneDevTeam ipak uspeo da probije novi firmver

iPhoneDevTeam, grupa zadužena za razbijanje iPhone-a je izjavila kako ima određenih problema sa dovođenjem ovog Apple-ovog proizvoda sa najnovijim firmverom "u red". Međutim, 10. oktobra se ipak pojavila alatka koja ga otključava: paket se može skinuti sa conceitedsoftware.com/iphone/site/111jb.html, gde se nalazi uputstvo za upotrebu, a procedura zahteva od korisnika da prethodno "daungrejdjuje" svoj iPhone na 1.0.2 (PSP, anyone? :)) pre nego što ga ponovo podigne na otključani 1.1.1. Jedino ograničenje je što procedura radi samo na telefonima koji prethodno nisu koristili AnySIM alatku.

Hotfix za Futuremarkove programe

Futuremark izdaje novi hotfix za svoje benchmarking programe 3Dmark03, 3Dmark05, 3dmark06 i PCmark05. Hotfix osvežava biblioteke koje detektuju grafičke kartice tako da prepoznaju novi hardver, pa sada korisnici više ne moraju ručno brisati odgovarajući DLL fajl iz Windowsovog sistemskog direktorijuma kako im se neki Futuremark program ne bi "zakucio" još na uvodnom ekranu. Novi fajlovi su Direcpl.dll (v4.10.1.93), Entech.sys (v5.0.1.1) i Entech64.sys (v5.0.1.1), paket se može skinuti na Futuremark sajtu, a hotfix ne utiče na rezultate merenja.



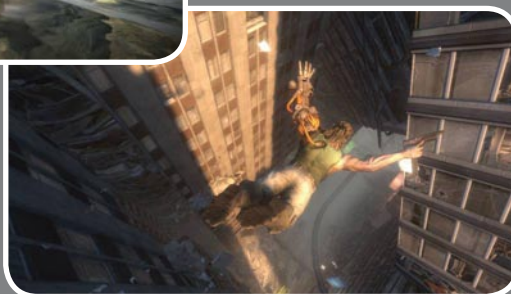
FUTUREMARK®
CORPORATION

Capcom pravi novi Bionic Commando



Capcom otkriva da će praviti novi nastavak igre Bionic Commando za PC, PS3 i 360. Prvi deo izašao je pre skoro 20 godina za prastari Nintendo Entertainment System (kod nas kao kopija Sega Mega Drivea po pijacama i buvljacima), a sada će i mlađarija moći da se igra u ulozi elitnog vojnika-mašine koji ide i puca (verovatno će postojati i nekakva priča, ali who cares). Igru će pod nadzorom Capcoma razvijati švedski GRIN koji je radio PC verziju Ghost Recon Advanced Warfightera, a nama sve miriše na još jednu varijaciju Lost Planeta. Takođe kažu da će glas glavnog karaktera Nathana

Spencera govoriti Mike Patton, bivši pevač alternativnog hevi metal sastava Faith No More, a koji je ove godine već davao glas glavnom karakteru igre The Darkness.



Procurele informacije o Battlefieldu 3

Na internetu se pojavio PDF dokument u kome su pronađeni detalji o novoj igri iz popularnog Battlefield serija. Novi deo je ovde označen kao Battlefield 3 i sadrži dve frakcije, NATO i MEC (Middle Eastern Coalition), koje poseduju 48 različitih vozika i 56 oružja. Igra bi trebalo da stigne tokom druge polovine sledeće godine i doneće osam mapa, dok će reklamni trejler stići početkom sledeće godine. Još se kaže da je javna beta verzija predviđena za naredno leto, a EA je na sve ovo odgovorio standardnim "no comment".



Zvanična zahtevnost za Crysis



EA i Crytek napokon odgovaraju na pitanja kakva će biti minimalna zahtevnost Crysis-a. Kako kažu, minimum je sledeći:

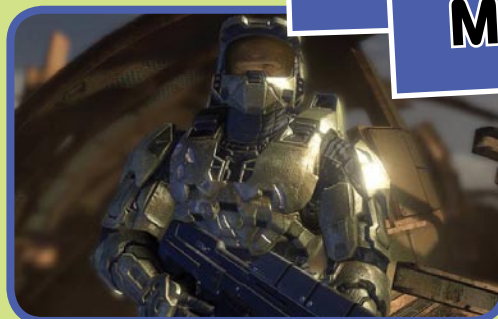
Windows XP ili Vista, procesor na 2.8 GHz (3.2 GHz za Vistu), gigabajt memorije (1.5 GB za Vistu), grafička kartica sa 256 MB, 12 GB prostora na disku i DirectX-kompatibilna zvučna kartica.

Visoki taktovi procesora važe samo za starije Pentiume 4/D. Za AMD-ove Athlone to znači performance rating od 2800+ ili više, a za Core 2 Duo procesore 2.0 GHz i više.

Od grafičkih kartica morate imati najmanje NVIDIA 6800GT ili Radeon 9800Pro (X800Pro za Vistu). Mobilne verzije čipova mogu raditi ali nije testirano. Integrirani čipovi nisu podržani, a preporučuje se instalacija najnovijih drajvera za grafiku u trenutku izlaska igre.

Preporučena konfiguracija podrazumeva Core 2 Duo na 2.2 GHz ili Athlon X2 4400+, 2 GB memorije i NVIDIA GeForce 8800 GTS 640 MB ili sličnu karticu.

Bungie se odvaja od Microsofta



Microsoft zvanično objavljuje plan za odvajanje Bungie studija i njegovo pretvaranje u samostalnu kompaniju. Bungie je stvorio popularni serijal Halo, a Microsoft će i dalje držati prava na tu igru (tj. uzimati procenat od prodaje), a verovatno i za buduće naslove koje razvije Bungie.



Šta je bre sa ovim igrama?

OK, znam ja sve to, vreme praznika, pa stiže Božić uskoro pa treba uzeti pare amerikancima, ali je zaista suludo da tokom čitavog leta nemamo šta da igramo, i onda da nas odjednom napadnu sve te dobre igre. Počelo je sa Bioshockom, koji je stigao tamo negde taman pred kraj avgusta meseca, a kako obično kažu da se "Po jutru dan poznaje", bilo je za očekivati da će nas nadalje dočekati desetine i desetine kvalitetnih naslova. Prosto čovek ne zna odakle da počne. Naravno, pre svake kupovine dobijate priliku da igru isprobate putem demoa, i demo verzije, što omogućava onima sa nešto bržom internet konekcijom da dođu do istog pre nego što se on pojavi na DVD-u omiljenog časopisa. Međutim, problem koji se javlja leži u činjenici da su se na sceni pojavili demo i enormnim količinama, pri čemu nijedan nije manji od punog CD-a. Sećam se vremena kad je neka igra, možda recimo Baldur's Gate, donela demo na 600MB, da su svi vrištali kako je to neverovatno puno za demo. A danas? Danas Quake Wars – giga, Stranglehold – giga, Hellgate London – giga ... i da ne nabrajam dalje.

No, to nam je sve omogućilo da se pripremimo za kvalitetne naslove koji su pred nama. I tako smo posle Bioshock-a u prilici da odigramo World in Conflict, svakako jedan od najboljih RTS naslova ove godine pored

Company of Heroes. Onda je stigao Enemy Territory: Quake Wars, "Battlefield killer", kako bi rekao IGN. Onda Stranglehold, pucačina inspirisana Hard Boiled filmom Džon Vua koja dosta podseća (logično) na Max Payne. Uopšte neću da trošim reči na standardne igre kao što su FIFA08 ili NBA08, već ću pomenuti da se u međuvremenu pojavio i The Orange Box, paket igara iz Valve-a koji obuhvata Half-life 2 Episode Two, Team Fortress 2 i The Portal. Onda je tu Hellgate: London, sve se sprema za F.E.A.R. Perseus Mandate, a iza vrata kuca Timeshift, pucačina sa mogućnostima manipulacije vremenom.

Kao vrhunac meseca u kojem se nalazimo, stiže Call of Duty 4: Modern Warfare, nastavak Call of Duty sage, ovoga puta u modernom dobu, što se možda nekima neće svideti. Ipak, igra održava njen visok kvalitet, pa ne sumnjamo da će biti hit. Konačno, tu je i Unreal Tournament 3, igra o kojoj zaista ne treba trošiti previše reči. Čini se da se Epic ovoga puta zaista potrudio, te da će UT3 biti kvalitetan kompetitivni naslov koji će se dopasti milionima igrača širom sveta.

To konačno znači samo nekoliko stvari – nadamo se da imate dovoljno novca za kupovinu igara, dovoljno jak hardver za pokretanje istih i naravno dovoljno slobodnog vremena za igranje.



Toše!

Toše Proeski, sahranjen je na gradskom groblju, u prisustvu porodice, zvaničnika i mnogobrojnih obožavalaca.

Opelo je služio poglavar Makedonske pravoslavne crkve arhiepiskop Stefan sa najvišim sveštenicima crkve, a prisutni su bili i diplomate i brojne kolege iz celog regiona i šire.

"Ne odajte se alkoholu, drogi i drugim zlima, nego poput Toše iskoristite talente koje vam je Bog dao", poručio je arhiepiskop ohridsko-makedonski Stefan i dodao da je "retko ko bio omiljen kao Toše" i da je "retko ko za života stekao toliko prijatelja".

Na sahrani stradalog pevača govor je održao makedonski premijer Nikola Gruevski, zvaničnici Kruševa i njegovi drugovi i kolege.

"Toše je ušao u legendu. Makedonija je u suzama, izgubila je mnogo.

Toše je bio taj koji se uvek trudio da Makedoniju svetu prikaže u najboljem svetlu", rekao je Gruevski.

On je svoj govor završio rečima: "Toše, ti si naš anđeo".

Mnogi obožavatelji Proeskog nosili su majce sa njegovim likom uz poruku da nikada neće biti zaboravljen. Grob Toše Proeskog se nalazi iznad grada sa pogledom na celo Kruševo.

Halo 3 ne radi u HD



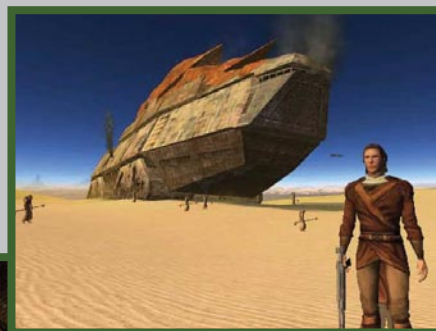
Na internetu se govorkalo o tome da najnoviji Halo 3 za Xbox 360 ne radi u pravoj

720p rezoluciji, već koristi 1152x640, odnosno 80 horizontalnih linija manje nego što bi trebalo za "jedan na jedan" mapiranje piksela. Bungie se oglosio i kaže da je ovo urađeno zato što Halo 3 koristi dva frejm bafera zbog ultrarealističnog osvetljenja i da je, zarad tečnog frejmrejta, to bitnije od dodatnih 80 redova - takođe uveravaju da je razlika nevidljiva kada se uporedi prava 720p slika i 640p razvučena na 720 - a ako je nevidljiva na statičnim screenshotovima, to znači da nema teorije da se primeti tokom kretanja i akcije.



EA kupuje BioWare/Pandemic

Electronic Arts u novoj objavi za štampu kaže da kupuje BioWare/Pandemic, nekadašnjeg nezavisnog developera igara nastalog spajanjem kanadskog BioWarea i kalifornijsko-australijskog Pandemic Studiosa pre dve godine. EA plaća 620 miliona u kešu kompaniji VG Holding koja je vlasnik BioWarea i Pandemica, uz verovatnu doplatu od 155 miliona za određene zaposlene iz VG Holdinga. Kupovina bi trebalo da se okonča do januara, a svi koji su očekivali neki novi kvalitetan RPG iz BioWarea sada i definitivno mogu na to da zaborave.



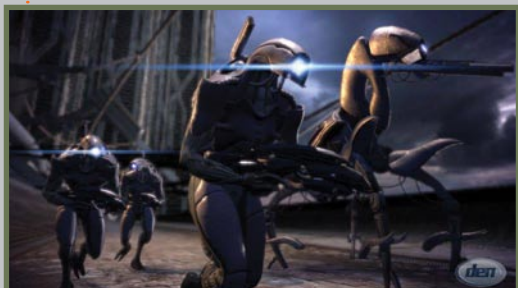
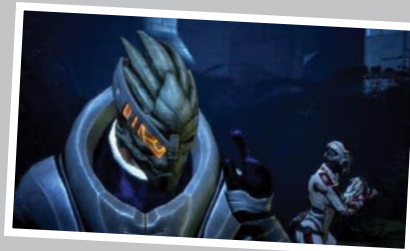
Novi besplatni dodatak za Oblivion

Bethesda na svom blogu objavljuje da će posljednji zvanični "downloadable content", Fighter's Stronghold, za Elder Scrolls IV: Oblivion stići polovinom oktobra i biće besplatan u obe verzije (PC i Xbox 360). Fighter's Stronghold biće utočište za odgovarajuću klasu karaktera (slično prethodnim dodacima Vile Lair, Thieves Den i Wizard's Tower) i radi se o zamku Battlehorn Castle, lociranom na Colovian Highlandsu zapadno od grada Chorrola. Sadržaće salu za večere, kasarnu, vinski podrum, sobu za trening i igračev lični Shrine of Julianos. Više o tome www.elderscrolls.com



Mass Effect biće sinhronizovan na više jezika

BioWareov akcioni RPG za Xbox 360, Mass Effect, biće objavljen sa voice-overima na engleskom, francuskom, španskom, italijanskom i nemačkom. Interesantno je kako je "prevodjenje" realizovano: umesto da animatori rade pet verzija facijalnih animacija za svih pet puta 30 hiljada linija teksta, deo endžina igre "sluša" voice-overe i prema njima animira karaktere u realnom vremenu, pa se tako igra može prilagoditi praktično bilo kom jeziku.



Portali u Half-Life 2



Igrali ste Valveov "Portal" i jako vam se svideo sistem portala koje su Valveovci maznuli iz Preya? I nama, a još je bolja stvar što su se na sajtu Primotech dosetili kako te portale omogućiti i u drugim igrama baziranim na Source endžinu. Naravno, postoje određena ograničenja i povremeni bagovi, ali je to mala cena za ono što se dobija. Uputstvo pogledajte ovde: <http://www.primotechnology.com/2007/10/17/half-life-2-portal/>



Valve traži milion dolara unapred za Mac port Half-Life 2

Gabe Newell iz Valvea je više puta "objašnjavao" zašto nema njihovih igara na Mekintošima, pravdajući se "nerazumevanjem" između njihove vizije i vizije Applea. Međutim, neki izvori na internetu kažu da Valve traži milion dolara unapred od kompanije koja se odluči da portuje Half-Life 2 na Mac OS X. Koliko ovo sve ima veze sa životom ne znamo, ali znamo da se na Intel Mekintoše lako instalira Windows XP kojim se pretvaraju u još jedan PC.



Najavljen Warhammer 40K: Dawn of War - Soulstorm

THQ zvanično najavljuje novu ekspanziju za Warhammer 40K Dawn of War serijal real-time strategija - Soulstorm. I ova ekspanzija će biti samostalna, stiže na proleće 2008. a THQ kaže da je razvija Relic Entertainment u kooperaciji sa Iron Lore Entertainmentom i da će sadržati dve nove rase, uključujući Dark Eldare, što će ukupno činiti devet igrih rase.



American McGee koristi Unreal 3 endžin

American McGee, koga znamo po, recimo, American McGee's Alice, Scraplandu i po jako opskurnim nivoima u Kvejku 1, a koji poseduje Spicy Horse Games studio, objavljuje da je otkupio licencu za korišćenje Unreal 3 endžina u svojim budućim igrama. Prva koja će ga koristiti je "Grimm", bajkovita akciona avantura koja će se sastojati od 24 epizode distribuirane tokom sledeće godine preko GameTap servisa. McGee kaže još da će igra sadržati tradicionalno avanturističko istraživanje sveta i rešavanje questova, ali i borbene mašine kao "spice".

RICHARD GARRIOTT'S
TABULA RASA



JOIN THE FIGHT
FROM 19TH OCTOBER 2007

**EPSKI NAUČNO FANTASTIČNI
SVET RIČARDA GERIOTA**

Kreiraj svog lika i opremi ga ubistvenim
arsenalom oružja i veština.

**ISTRAŽI BESKRAJNE
VANZEMALJSKE SVETOVE**

Bori se za kontrolu i prevlast nad kritičnim
tačkama vanzemaljskih svetova



**IZABERI PRAVU ULOGU
NA BOJNOM POLJU**

Kombinuj razvoj svog lika sa zahtevima non-stop
akcije kroz veštinu, spretnost i strategiju

**OSLOBODI
MOĆ LOGOA**

Nauči vanzemaljski jezik
i ugrozi osnovu svemira



WWW.RGTR.COM



© 2007 NCsoft Europe Ltd. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, the interlocking DG logo, the Destination Games logo, Destination Games, Tabula Rasa, Character Cloning System and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners.
NC Soft distributor: Extreme CC | Zivka Davidovica 13, Beograd | 011.3809.143 & 011.3809.144 | www.extremec.cc

Electronic Arts

EVENT

Athens, October 2007

Iako je vreme obećavalo i trebalo da bude značajan faktor dobrog provoda u Poreču, ispostavilo se da samo sa tim momentom ni kojih hiljadu kilometara dalje od Beograda, u bogatijoj Grčkoj regiji, Electronic Arts je odlučio da održi svoju prvu regionalnu konferenciju za štampu, gde su novinari iz Grčke i drugih istočnoevropskih zemalja bili u prilici da se upoznaju sa novim EA igrama. Mi smo naravno vreme iskoristili da se upoznamo sa Atinom, i vidimo kakvo je to mesto o kojem svi govore. Mirno ušuškani u sred kineskog kvarta, bili smo na dva minuta od užeg centra grada, kao i pet od zanimljivog „zabavnog“ dela sa mnoštvom kafića i klubova, u koje stranci izgleda ne zalaze toliko jer kineska četvrt predstavlja prirodni „filter“ za takve goste. I zaista, jedan od jačih utisaka je taj deo sa kinezima, arapima i crncima, koji se nalazi odmah iza jednog od glavnih trgova. Prostire se u nekoliko okolnih ulica, izuzetno je prljav, smrdi, a bogami je i bogat devojkama lakog morala, ali se na samo jednu ulicu dalje od njega nalazi pešačka zona nalik na Skadarliju koja je prepuna kafića i zanimljivih klubova. Tu smo bogami lepo jeli, a Haloumi grčki sir je nešto što morate probati jer je jednostavno jako, jako ukusan.

No, da mi ne gnjavimo previše možda nepotrebnim detaljima, okrenimo se glavnom razlogu posete Atini. Electronic Arts je u hotelu Interkontinental organizovao promociju svojih novih naslova, na prvom mestu igara Hellgate: London i Warhammer Online. Obe igre predstavljaju hitove u koje EA polaže velike nade, pa su

i developeri oba naslova bili u Atini da nam bliže pojašne šta ćemo sve to lepo moći da vidimo u narednom periodu. Obe igre smo bili u prilici da isprobamo na Games Convention-u, pa nam je ovo bila prava provera da vidimo da li su se imalo promenile. I osećanje koje smo imali i pre kod Hellgate-a, ostalo je i nadalje, Igra je pomalo troma, ne pleni svojom grafikom i opcijama, ali može da bude zabavan, posebno u multiplayer modu. Kako će to zaista izgledati, videćemo u mesecima pred nama, kada se igra bude pojavila.

Sa druge strane, Warhammer Online je naravno pobrao znatno više pažnje kompletne publike na pres konferenciji, kako zbog simpatičnog programera koji je vodio prezentaciju, tako i zbog opšte popularnosti Warhammer franšize. Nakon što smo saznali zbog čega je Warhammer tako revolucionaran, upriličen je ručak za sve posetioce, koji je bio zaista, zaista dobar. Nažalost, imamo samo fotku kolača a ne i slanih stvari, ali shvatate poentu.

Nakon toga, svako ko je želeo mogao je isprobati igre, a najviše pažnje privukao je Warhammer Online, iz prostog razloga što su ljudi bili u prilici da odigraju 5 na 5 okršaj u Warhammer svetu, što je svakako



zanimljivo i nezaboravno iskustvo. Pored Warhammera, kompletan prostor press konferencije bio je pretvoren u prostor za prezentaciju igara, kojih je bilo zaista puno.

Svi novinari mogli su da probaju NBA 2008 kao i FIFA 2008, zatim Need for Speed: ProStreet, MySims za Wii kao i Simpsons The Game. Nešto interesantniji naslovi za posetioce bili su svakako Hellgate: London, zatim Medal of Honor: Airborne, Medal of Honor: Heroes 2 (za Wii) i Skate. Skate je inače EA-ov odgovor na Tony Hawk-ov serijal igara, pa je pravo pitanje kako će proći. Hitovi u ovoj grupi igara bili su Half-life 2: Episode Two, gde su zainteresovani mogli da igraju i Team Fortress 2 i Portal (pored Episode 2), a tu je i Crysis, koji će uskoro ugledati svetlost dana. Crysis je bio zaista dobar, ali čak ni EA nije obezbedio dovoljno jake računare da bi Crysis radio kako treba, tako da možete da zamislite kako će da radi na vašim kućnim računarima.

I time polako privodimo kraj ovog izveštaja kojeg smo napisali u sjajnom kafeu Interkontinentala uz zvuke klavira. Svakako jedno od najinspirativnijih pisanja izveštaja ikada.

Partner puta:



Izdavač: Mad Doc/Vivendi
 Izlazi: 9. novembra
 Kontakt: www.empireearth.com

Empire Earth III

Kada je razvojni tim Mad Doc Software preuzeo Empire Earth od Stainless Steel studija, uspeali su da u igru koja već ima mnoštvo opcija i mogućnosti dodaju još toliko sadržaja. Krajnji rezultat, Empire Earth II, je možda i strategija u realnom vremenu sa najviše prostora za taktiziranje, ali u isto vreme i igra koja se dugo uči, na trenutke je isuviše zakomplikovana, a i ostavlja utisak nedostatka fokusa zbog pokušaja da se u njoj objedine skoro sve ideje koje su iskorišćene u istoriji RTS žanra. Pred trećim delom serijala bila su tri puta. Da dobijemo isto što i prošli put, samo sa novom grafikom i promenjenim jedinicama, da se igra dodatno zakomplikuje, ili da se pojednostavi. U Mad Doc-u su se odlučili za treću opciju, što će kao posledicu možda imati ignorisanje od strane hard-core igrača drugog dela, ali će definitivno privući veći broj ljudi serijalu.

Prva stvar koja se da primetiti je promena grafičkog stila, koji je od skoro realističnog prebačen u simpatičan, skoro stripski. Takođe, dizajn jedinica iz prošlosti vuče na fantaziju, čak i kod onih koje nose ime istorijskih vojnih snaga, a epoha budućnosti je očigledno inspirisana japanskim crtanim filmovima. Ovakav pristup nije loš sam po sebi, ali treba videti kako će igrači reagovati na skoro potpuno izbacivanje realizma iz igre. Promenjen je i korisnički interfejs, koji je sada (ili je bar bio na demou iz Lajpciga) mnogo manje modularan i jednostavniji je za upotrebu, ali i dalje zahteva određeni period privikavanja koji može smetati nekim igračima, pre svega zbog sitnih dugmića označenih simbolima čije značenje treba naučiti.

Igra će se odvijati na Zemlji, kroz pet epoha (manje nego prošli put): Ancient, Medieval, Colonial,

Modern, Future. Na Zemlji su aktivna tri plemena, koja se međusobno bore da bi postigla globalnu dominaciju planetom. Sva tri plemena će imati potpuno drugačiji razvojni put, veštine koje koriste i izgled. Zapadnjaci (western) se fokusiraju na tehnologiju i velike i moćne jedinice, proizvod robotike. Istočnjaci (eastern) do pobeđe dolaze zahvaljujući brojčanoj nadmoći i jeftinim jedinicama, koje su često plod mutacija. Stanovnici prostora

koji nazivamo bliskim istokom (middle eastern) koriste brzinu i sakrivanje kao svoje glavne taktike.

Pošto igra neće imati klasičnu kampanju, uloženo je dosta truda da se sve epohe učine bitnim, tako što će usloviti razvoj nekih jedinica, ili njihovih sposobnosti, razvojem jedinica i sposobnosti iz prethodne epohe. Dakle, ako se na brzinu razvijete u "budućnost", nećete imati ni blizu dovoljan arsenal da

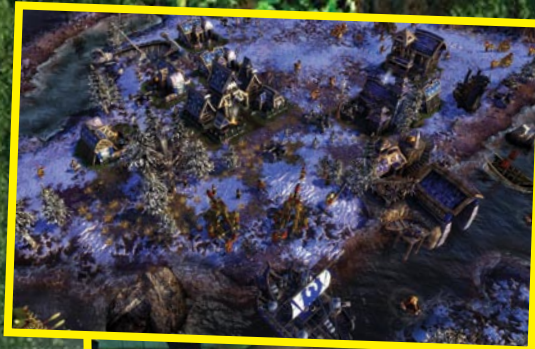




osvojite svet. Umesto kampanje, tu je osvajanje kompletnog sveta, koje nije naročito originalna ideja (u skorije vreme taj mod su imali Dark Crusade i Battle for Middle Earth 2), ali je sasvim fino implementirana. Igru počinjete sa određenim brojem teritorija na kojima se mogu graditi građevine i jedinice, a zatim slati na druge teritorije po potrebi. Takođe, kada gledate kompletan globus, na raspolaganju su vam razne diplomatske i špijunske opcije koje imaju veliki značaj na igru. Postoji i mogućnost da dobijete obaveštenje kako je, na primer, kidnapovana princeza jednog plemena, a ako je oslobodite i vratite u okrilje toplog doma kao nagradu dobijate komandovanje nad njenom provincijom. Svaka provincija ima i svoje statističke podatke – vojska, istraživanje, ekonomija i u zavisnosti od toga kako odlučite i podesite njihovu važnost, utiče na razvoj vašeg carstva. Dakle, ako smatrate da vam je potrebno više resursa, podesite teritorije pod vašom komandom da se najviše bave ekonomijom i na dobitku ste u tom polju.

Kada pođete u samu bitku, nema mnogo razlike u odnosu na prethodni deo. Mogućnosti za kombinovanje jedinica i strateške odluke ima mnogo. Većina jedinica ima specijalne sposobnosti koje treba iskoristiti u pravom trenutku da bi donele prevagu na bojištu. Najveća promena je sistem resursa, koji je negde između rudnika i nodova. Kada naiđete na pogodno mesto i izgradite građevinu za skupljanje resursa, možete praviti i radnike, ali njima dalje ne možete upravljati. Dakle, gubi se mogućnost ranih napada na protivnike jačim radnicima, ali i dalje postoji mogućnost da ne uništite građevinu, a sprečite priliv novca jednostavnom eliminacijom radnika.

I to su otprilike najvažnije stvari koje su mogle da se zaključče iz do sada prikazanih delova Empire Eartha III, sve



ostalo ćemo početi da saznajemo već ovog meseca kada izlazi puna verzija igre. Za sada se čini da će ovo biti odlična strategija, a najveća prepreka njenoj popularnosti može biti ako ostane suviše komplikovana vikend igračima, a dovoljno pojednostavljena da više ne bude zanimljiva fanaticima. Naravno, tu je i pitanje kako će sve funkcionisati u igri za više igrača.

Luka Zlatić



Izlazi: 6. novembar 2007.
Kontakt: www.gearsowar.com

Gears of War

Kada se PC igračima kaže "port sa konzole" uvek postoji određena rezerva prema igri koja je pred njima. Nije stvar u samom kvalitetu igre, mada često postoji i predrasuda o tome kako konzolne igre nisu dovoljno dobre (ili obratno ako je igrač orijentisan na konzole), već u primeni menija, prebacivanju kontrola sa gamepada na kombinaciju miša i tastature, problemu da retko isti razvojni tim pravi original i port, težini igre, činjenici da je neke igre bolje igrati iz kauča, tri metra od TV-a, nego u stolici na 70cm od monitora, kao i mnogim drugim stvarima... Pogledajte samo kako izgleda Resident Evil 4 za PC u svojoj prvoj verziji i biće jasno čemu ta rezerva. Kada je igra žanrovski bliža PC-u (pucačina, pa makar i iz trećeg lica), kada je radi isti razvojni tim, i kada važi za jednu od najboljih igara na Xbox 360 konzoli jasno je da su očekivanja veća, ali je veća i



mogućnost razočarenja. Tačno godinu dana nakon što je Marcus Phoenix osvojio vlasnike Microsoftove konzole, Gears of War dolazi i na PC, ali je pitanje koliko trijumfalno.

I sami svesni zadatka koji je pred njima, u Epicu su se odlučili da PC verziju ozbiljno pripreme i prilagode svom novom domu. Kretanje je nešto brže i bolje odgovara na komande. Iako je i dalje moguće koristiti gamepad, igra je prerađena tako da više odgovara mišu i tastaturi. Za razliku od nekih polovičnih portova (ili loših igara) gde se informacije na ekranu ne prilagođavaju metodu kontrole i konfiguraciji dugmića, Gears of War i sa te strane poštuje igrača. Blago je povećana i težina kako igrači navikli da mišem pogađaju svaki piksel neverovatnom brzinom ne bi odbacili GoW kao isuviše lak, pre svega automatskim podizanjem intenziteta trzaja oružja kada koristite miša (ne, ne možete igrati na mišu



i praviti se da igrate na gamepadu da biste smanjili težinu). Pored 19 postojećih mapa za više igrača, tu su i tri nove kao i novi mod – King of the Hill. Igra podržava i XP i Vistu, odnosno DX9 i 10 (što nemogućnost Haloa 2 da radi pod XP-om čini još smešnijom), ima poboljšane teksture i daleko više rezolucije (1900x1200 je maksimalna) nego Xbox 360 verzija. Naravno, moguće je uživati u doživljajima Marcusa Phoenixa i na slabijoj mašini – 2,4 gigaherca, 6600 GT i 1Gb RAM-a su navedeni kao minimum.

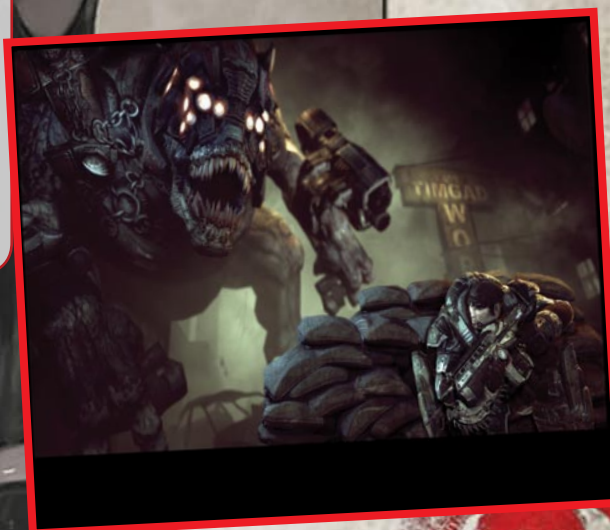
Najveći dodatak je pet potpuno novih nivoa u gradu Timgad, a kulminacija svega je borba sa Brumakom, ogromnim čudovištem koje vas progoni kroz nove nivoe. Ako ste imali priliku da odigrate Gears na konzoli, ne morate ponovo da je igrate ako ne želite, u Timgad možete ući čim instalirate igru. Pozitivno je (bar za vlasnike kućnih računara) i to što su svi nabrojani noviteti PC ekskluziva, koju neće biti moguće dodati na Xbox 360 verziju. Da li će to naterati vlasnike obe platforme koji su već igrali GoW, da

nabave i novu verziju, pitanje je, ali je sigurno da bi svi ljubitelji pucačina na PC-u morali da je odigraju, zato što po svemu do sada prikazanom ovo nije običan, prosečan port, nego vrhunska konverzija super-hita, u koju su dodate mnoge nove stvari.

Čak i ako niste ljubitelj pucačina (a ovaj naslov nije klasičan pripadnik žanra) Gears of War zaslužuje preporuku, ako ne zbog klišeizirane priče o ratu čovečanstva sa rasom koja pokušava da nas istrebi, na nekoj udaljenoj planeti u dubokom svemiru, a ono zbog odlične grafike, sjajne atmosfere i retko viđene posvećenosti detaljima. Tu je i kooperativni momenat, odnosno činjenica da vas u svakom trenutku prati jedan saborac kog može kontrolisati AI, ali i suigrač, što ume da podigne zabavu na viši nivo.

U trenutku dok čitate ovaj broj, Gears of War za PC bi trebalo da je već u prodaji, pa se i sami možete uveriti u sve njegove kvalitete.

Luka Zlatić



Telltale Games

Izlazi: Tokom sledećih 7 meseci u malim dozama

Kontakt: <http://www.telltalegames.com/samandmaxseasontwo>

Sam and Max: Season 2

Ko bi rekao da će tek kada Lucas Arts, nekada najbolji izdavač komičnih avantura u poznatom univerzumu, izgubi prava na Sama i Maxa, ovaj briljantni detektivski duo procvetati. Trinaest godina čekanja na njihovu novu avanturu posle sjajnog Hit the Rода je bilo previše, i očigledno je da sada pokušavaju to da nam nadoknade. Još nismo pošteno ni prestali da se smeјemo nakon odlične prve sezone, a pred nama je druga sezona koja će biti objavljivana u mesečnim epizodama od 8. novembra, pa do maja 2008. godine (pauza je u decembru, ako ste primetili da je to sedam meseci za šest epizoda).

Šta možemo da očekujemo? Mnogo humora. Jednu novu pozadinsku priču. Ironiju. Šest kraćih priča koje vode do velikog finala. Neke nove likove i promene na onima koje već poznajemo. Satiru. Nove lokacije koje će biti korišćene u svakoj epizodi, ali i nove lokacije koje će biti korišćene samo u po jednoj epizodi. Slepstik. Otprilike isti grafički engine kao u prošloј sezoni, ali i par promena. Sada je moguće trčati i kretati se konstantnim držanjem dugmeta na mišu. Pomoć koju likovi daju ukoliko

primete da ste se zaglavili (može da se isključi ako vam ne treba), i esmisleno brbljanje (i jedno i drugo, paradoksalno, većinom iz Maxovih usta). Mini igre u svakoj epizodi (dve u prvoj)...

Prve dve mini igre su vožnja čuvenim DeSotom, koji sada možete i frizirati, a koja je lakša nego u prvoj sezoni zato što auto možete kontrolisati i tastaturom, a ne samo mišem. Druga mini igra je boks meč između pacova i lutke, koji iako možda zvuči kao akciona igrice, zapravo sadrži zagonetku koju treba rešiti da bi se meč dobio.

Najveće zamerke prvoj sezoni bile su lagane zagonetke i previše reciklaže lokacija. Prva zamerka je ispravljena u najvećoj mogućoj meri i u toku same prve sezone, a taj trend se nastavlja i ovde. Zagonetke u prvoj epizodi druge sezone su teške otprilike kao zagonetke u petoj epizodi prvi, naravno i dalje su logične (uz poneku koja blago zalazu u suludu Sam & Max logiku). Ukoliko svaka sledeća epizoda bude sve teža, finale sezone bi moglo da bude prava glavolomka. Što se reciklaže lokacija



tiče, nju nije moguće potpuno izbeći, ali je očigledan trud razvojnog tima da uvedu što više novih mesta na kojima se radnja odvija, kao i da ona koja ćete često posećivati tokom sezone imaju dovoljno promena, i da se izbegne fiksni izbor likova koji se pojavljuju na jednom mestu.

O samoj priči se ne zna skoro ništa, pošto u Telltale-u mudro ćute. Ali znamo da se prva epizoda zove Ice Station Santa i da se odvija na severnom polu, gde će Sam i Max imati zadatak da spase novogodišnje praznike od propasti koja im preti. Naravno, posledice njihovog rešavanja slučaja, koliko god on bio uspešan, će sigurno biti dugotrajne i neočekivane. A posledice kompletne druge sezone će, nadamo se, biti mnogo smeha i ponos zbog mnogih rešenih zagonetki.

Luka Zlatić



EVE™

ONLINE



PRIDRUŽI SE SVETSKOM NAJVEĆEM

IGRAČKOM SVEMIRU

PROBAJ BESPLATNO 14 DANA | WWW.EVE-ONLINE.COM/SRBIJA

NEVEROVATNA GRAFIKA | ATMOSFERA | PREKO 35.000 HILJADA IGRAČA | SRPSKE KORPORACIJE | KLANOVI



<http://www.rush-industry.net>

Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | φ-art

Ironclad Games
Izlazi: Februar 2008.
Kontakt: www.sinsolasolarempire.com

Sins of a Solar Empire

PREVIEW

Nekada davno, rasa Vasari je sa pravom smatrala čitav svemir svojom imperijom. Ipak, sve u jednom trenutku počinje da propada, pa je tako i uticaj Vasarija polako opadao, a jedna druga rasa je krenula da se uzdiže. Pogadate, u pitanju su bili ljudi koji su polako kolonizovali sve dalje i dalje planete, polako gubeći međusobni kontakt i razvijajući se u različitim pravcima. Sada je vreme za konačnu bitku oko dominacije nad svemirom između ljudi koji sačinjavaju takozvani "Trade Emergency Coalition", Vasarija koji ne žele da odu bez borbe, ali i Adventa, rase kiborga koji su potomci prvih kolonista koji su napustili Zemlju. Ishod ovog velikog rata zavisi samo od igrača i njihove umešnosti u sledećem koraku evolucije RTS žanra, igri Sins of a Solar Empire.



Već neko vreme se u RTS igrama koriste (explore, exploit, expand and exterminate) elementi, ali je ovo prvi put da će se i bitke i razvoj imperije odvijati u realnom vremenu, na istoj mapi. Ključna stvar kod ovog pristupa je interfejs koji mora da bude dovoljno jednostavan, a da u isto vreme pokriva mnoštvo opcija, od kontrole lovaca, preko matičnih brodova, pa sve do izgradnje struktura na planetama koje igrač kontroliše. Da bi se došlo do pravog rezultata potrebno je mnogo vremena i testiranja, pa su tako planirane četiri bete (trenutno je u toku treća), tokom kojih sve više igrača ima priliku da isprobam interfejs i iznese svoje mišljenje o njegovoj funkcionalnosti. Trenutno se, bar na prvi pogled, interfejs Sinsa razlikuje od klasične RTS igre po dodatnom setu komandi koje se nalaze sa leve strane ekrana kojima je moguće komandovati svakom jedinicom posebno. Takođe je vrlo važan zoom, koji u ovom slučaju funkcioniše tako što možete videti čitav zvezdani sistem odjednom, kada će svemirski brodovi biti samo tačkice koje kruže oko planete, ali ćete vrlo lako moći da zumirate spomenutu tačnicu toliko da ona postane izuzetno detaljan lovac.

Kako je Sins of a Solar Empire pre svega strategija u realnom vremenu, podeljena je na misije, pa nećete morati da kontrolišete čitav svemir odjednom, ali će biti mapa na kojima postoje dva ili tri zvezdana sistema sa svojim pratećim planetama. Takođe, veštačka inteligencija je prilično dobro razvijena, i u relativno čestim situacijama da se borite na tri fronta, možete izabrati jedan (ili se fokusirati samo na goruće probleme skupljanja

resursa), a ostatak će kompjuter bez varanja odigrati za vas. Kako ne bi preterano zakomplikovali igru, neće biti borbi na tlu planete, već samo u orbiti ili otvorenom svemiru, kao u Homeworldu. Kada se borite u orbiti planete, njene osobine utiču na brodove, pa će u nekim situacijama biti ključno i izabrati bojište, a ne samo dovući na prvi pogled jaču flotu na željeno mesto.





Sve tri rase imaju različite sposobnosti, tehnološki put kojim se razvijaju, brodove koji se razlikuju suštinski, a ne samo šminkom... Tu je i dodatno prilagođavanje željama igrača, pošto je moguće birati grb svoje frakcije, i boje svojih brodova, što je dodato pre svega zbog igre za više igrača (do 10 odjednom). Moguće je kombinovati broj imperija koje vode igrači i AI po sopstvenom nahođenju, a u svakom slučaju će se u toku igre pojavljivati kompjuterski



vođeni pirati koji će zagorčavati život potencijalnim vladarima svemira. U igri za više igrača se najbolje oseća još jedan važan element – brzina izvođenja. Kako stvari trenutno stoje, nekim igračima će sigurno smetati pomalo sporo izvođenje i vrlo je verovatno da će u Ironcladu odlučiti da ubrzaju kretanje brodova i razvoj tehnologije, ali to je postupan proces u kom treba paziti da se ne ode u drugu krajnost, pa igra postane prebrza u završnici.

U svakom slučaju, do februara će se održati još jedan beta test, jedan je u toku, i biće sasvim dovoljno vremena da se igra dovrši, tada ćemo se daleko više posvetiti detaljima svakog elementa igre, kao i obećavajućim tehničkim karakteristikama. Sins of a Solar Empire ima priliku da postavi neke nove standarde strateških igara i iskreno se nadamo da će u tome i uspeti.

Luka Zlatić





KLAN INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

42 Enemy Territory:

Quake Wars

Quake igre su uvek bile hit, pa je tako i ovog meseca, kada

je pred nama Quake Wars, pucačina iz prvog lica čija se radnja dešava u univezumu Quake II i IV, multiplayer posvećenost jednaka Quake III, a prvi put je class-based i sadrži borbena vozila.



54 Sega Rally

SEGA Racing studio se definitivno iskusio za polu-peh iz 2005. godine izlaskom novog

Sega Rally-a (Revo). Preko 30 vozila, 16 različitih staza, i mogućnošću od šest igrača u multiplayer-u na skoro svim poznatim konzolama čini ovu igru vrednom pažnje.



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovise i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA

84

od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

65

Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

22

Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

32 – 36	Review: Orange Box
39 – 41	Review: World in Conflict
42 – 44	Review: Enemy Territory Quake Wars
45 – 47	Review: Neverwinter Nights 2 The Mask of the Betrayer
49 – 51	Review: MotoGP 07
52 – 53	Review: The Sims 2 Bon Voyage
54 – 56	Review: Sega Rally
57 – 58	Review: Obscure II
60 – 61	Review: The Settlers Rise of an Empire
65 – 67	Review: Heavenly Sword
69 – 70	Review: FIFA 08 (xBox)
71 – 72	Review: NBA Live 08 (xBox)

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor



Electronic Arts/Valve

Orange Box

Valve je oduvek pronalazio inovativne načine da pristupi širokim igračkim masama. Jedinstven osećaj za poslovanje doveo je do strmoglavog rasta popularnosti do tada gotovo nepoznate programerske kuće. Trenutno smo svedoci možda i najvećeg finansijskog poduhvata u kojem je ova firma ikada učestvovala. Poklonite se svi, Orange Box je stigao!



Ukoliko ga posmatramo čisto sa finansijske strane, Orange Box je sigurno investicija decenije. Pet novijih igara, po ceni jedne. Pa to nema nigde. Half-life 2, praćen sa Epizodom 1 i 2 (dalje Ep1 i Ep2), reinkarnacija Team Fortressa (dalje TF2), kao i novi

projekat pod imenom Portal. Pojedine delove moguće je kupiti i odvojeno putem Steama, ali se u tom slučaju cena kompletnog paketa skoro utrostručuje. U okviru Orange Boxa svako će pronaći nešto po svom ukusu: bilo da ste ljubitelj dobre priče i kvalitetnog FPSa; ili biste

se možda sukobili sa vašim prijateljima u stripolikom modu za više igrača; ili Vam je svog tog pucanja za vajdu dosta, te biste hteli da odmorite uz novi logičko-arkadni mod.

Half-life 2 i prva Epizoda, koliko god zanimljivi bili, već su prežvakana tema, te njihov review možemo sažeti u jednoj rečenici: "Probajte, nećete zažaliti." Sad kada smo obaviti naporniji deo posla, možemo preći i na analizu novina koje nam stižu u okviru Orange Boxa. Samo kojim redom...

Platforma: PC

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2GHz, 512MB RAM, DirectX 9.0 kompatibilna grafička karta sa 64MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je prefektno radila na srednjim nivoima detalja pri rezoluciji 960x600

Kontakt: <http://orange.half-life2.com>

Cena: 40 evra

Half-life 2

po 3. put medju nama

OCENA 87

REVIEW

Za: jedan od najboljih delova Half-life serijala, poboljšani AI, sitna grafička unapređenja

Protiv: kvalitet igre varira od nivoa do nivoa, neoptimizovanost nekih delova



Kraći intro upoznaće Vas sa prethodnim dešavanjima. Havarija voza sa kraja Ep1 ostavlja Gordona i Alyx zarobljene ispod gigantske metalne konstrukcije, stoga ćete kao prvi zadatak imati da iz iste situacije izbacite dvoje protagonista. Kako naknado saznajete, Alyx je pri begu iz Citadele ukrala i kodove koji služe za otvaranje međuplanetarnog portala, kojim Combine planira da transportuje nove oružane snage na Zemlju. Priča u Ep2 prati Vaš beg ka pobunjeničkoj centrali, u kojoj staro-nova ekipa naučnika, predvođenih Alyxinim ocem, čeka na dostavku već spomenutih kodova.

Na putu do pobunjeničke baze Vas čeka prolazak kroz Antilionske pećine, o kojima ste čuli glasine u prethodnim delovima. Naime, ovi insektoliki protivnici iste koriste za brz transport, što je u datom momentu najefikasniji način da stignete do svog cilja. Sa druge strane, u istim tunelima očekujte i sukob sa

dosad nevidjenom količinom Antiliona, ojačanom novom vrstom koja je sposobna da pljuje kiselinu. Ova deonica završena je borbom sa kraljicom Antiliona, koja će Vam, a verujte nam na reč, zadati poprilično potreškoća.

Po izlasku iz pećina obrešćete se u Beloj Šumi, misterioznom mestu o kome ste slušali samo najgore. Prostranstvima iste moraće da se probijete kroz talase Combine vojnika, Stridera, ali i novih i okrutnijih neprijatelja pod imenom Hunteri. Isti su otporniji na borbu konvencionalnim oružjem, opasni su kako izdaleka tako i izbliza, a sposobni su i da se sakriju i iznenade Vas bilo gde.

Da biste se dokopali poslednje deonice, koja leži iza prostranstava Bele Šume, moraće da zasednete za volan bugija i istestirate vaše vozačke sposobnosti. Na suvozačevom sedištu neretko će Vam društvo praviti i Alyx, koja će se obračunavati sa nadolazećim neprijateljima. Jedan od poslednjih zadataka, nakon što se konačno dokopate ciljane baze, je odbrana iste pred naletom Combinea, koja ujedno predstavlja i najsvetliju tačku kompletne epizode. Priča, toliko karakteristična za ceo HL svet, nije zakazala ni u Ep2. Kvalitet razgovora i kraćih filmskih sekvenci održan je na očekivanom nivou i dočaraće Vam dešavanja u igri na najbolji mogući način. Zastupljenost istih potpuno je odgovarajuća, omogućavajući Vam da predahnete posle dužih akcionih sekvenci.

Iako su borbe učestale i izazovne čak i za ozbiljnije FPS igrače, veći deo

Ep2 imaćete ispomoć nekog od vaših saveznika, bila to Alyx ili neki drugi član pobunjeničke grupe. Generalno otupeli prijateljski AI, koji je u prethodnim delovima demonstriran uspešnim blokiranjem prolaza od strane vaših saveznika, doživeo je svoj preporod. Imajući u vidu ove i slične probleme, programeri su, pored unapređenja veštačke inteligencije, ostavili na Vama da sami prelazite uže deonice, time elimišući šansu da do zaglavlivanja dodje.

Vizuelna strana Source enginea pretrpela je nekoliko važnijih promena, koje se pre svega ogledaju u optimalizaciji renderovanja većih geografskih površina, poput onih u Beloj Šumi. Isti nije odradjen na baš najsrećniji način, što kao posledicu ima drastičan pad frejm rejta u trećem delu igre. Pored toga, Antilioni su obogaćeni bioluminescentim šejderima, te ćete ih lakše uočavati u mračnijim prostorijama.

Ako se i dalje pitate da li Epizoda 2 vredi tih para, odgovor je potvrđan. Zabavan, doteran i veran duhu starijih Half-life naslova. Jedina zamerka koju možemo uputiti na račun Valvea je što ćemo na Epizodu 3 morati da čekamo minimum godinu dana.



Team Fortress

deceniju kasnije


OCENA 90
Za: zarazna i vickasta atmosfera, igrivost na visokom nivou

Protiv: mali broj mapa, nepostojanje botova

Davno je prošlo doba kada su se na našim monitorima vrteli Half-Life 1 i Team Fortress Classic. Sukob dva tima sastavljenog iz različitih klasa vodi poreklo još iz vremena Quakea i tadašnjeg Team Fortressa. Valve nam je, u sastavu Orange Boxa, priredio još jedno iznenađenje: Team Fortress 2, u svoj svojoj stripolikoj slavi.

Sam koncept verovatno je poznat većini današnje igrache populacije. Pa zaboga, ko do sada nije ni čuo ni video Battlefield, Enemy Territory ili Quake Wars, ne može se smatrati ozbiljnim igračem. Učesnici su podeljeni u dva tima. Svaki član bira jednu od devet klasa. Zabava može da počne.

Na prvi pogled TF2 i ne deluje kao ozbiljna igra, sa ručno crtanim likovima i atmosferom koja je izašla iz glave nekog od producenata Cartoon Networka. On to u suštini i ne treba da bude, već se radi o Half-Life 2 dodatku koji bi pre svega trebao da Vas zabavi. Iako je sve moglo da se uradi po uzoru na originalni TF Classic, autori su se potrudili da naprave mod koji će Vas sa jedne strane nasmejati, a sa druge zaraziti svojom autentičnošću i humorom.

Inženjer, Teškaš, Demo, Skaut, Vojnik, Piro, Snajper, Špijun i Bolničar. Devet klasa, devet tipova igre, devet načina da stanete protivniku na već nabubrelu žulj. Možda Vam ova brojka deluje suvišna, ali možemo Vas uveriti da je svaki tip vojnika jedinstven po svojoj taktici i ulozi u timu. Omraženost nekih klasa usled njihove pasivnosti je boljka od koje pati većina sličnih naslova, što na naše iznenađenje nije slučaj sa TF2. Rangiranje igrača nije zasnovano sani na osnovu broja ubijenih protivnika, već je sortirano po pojedinačnim klasama. Dok će za Snajperistu najvažniji biti broj fragova i pogodaka u glavu, Bolničari će se rangirati po količini izlečenog zdravlja ili broju aktiviranih neuništivosti. I pored kratkog opisa klasa koju Vam prilažemo uz ovaj tekst, idealnu ćete pronaći jedino ako ih sve isprobate. A verujte nam na reč da je podjednako zabavno igrati sa bilo kojom od njih, bilo da se radi o neustrašivom Skautu ili povučenom Demou.

Zadaci koje Vaš tim ima pred sobom se menjaju od mape do mape, kojih je u TF2 samo šest. Ovako nizak broj opravdan je perfektnim i detaljnim dizajnom svake od njih, te Vam ne bi trebale dosaditi ni posle dužeg igranja. Dok ćete na Granary i Well imati zadatak

da zauzmete svih pet kontrolnih tačaka na mapi,

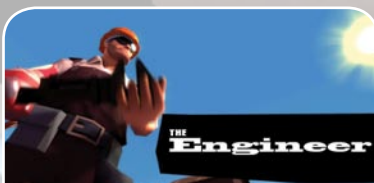


2Fort Vam donosi klasičanu Capture the Flag zabavu u kojoj je zastava zamenjena koferom. Dustbowl i Gravel Pit će naterati Vaš tim prvo da se brani, a potom i napada protivničku teritoriju u cilju zauzimanja kontrolnih tačaka. Poslednja, Hydro, se, i pored manjih izmena, svodi na već vidjeno na Granary i Well mapama. Ukoliko ni jedan od timova ne pobeđi do isteka vremena, nastupa Sudden Death mod, u kome se igra resetuje, nema zadatka niti oživljavanja, već ćete morati da u potpunosti eliminišete protivnički tim. Ako se ni po Sudden Deathu ne odredi pobeđnik, svim igračima se na ekranu ispisuje ne toliko motivišuća poruka: "You are all losers!"

Team Fortress 2 je nesumnjivo jedno od najboljih multiplayer ostvarenja ove godine. Bez obzira što se radi samo o modu, igra je zaslužila da joj dodelimo i srebrnu nagradu. Smeh, zabava, akcija su samo neke od reči kojima bi se dalo opisati ovo remek delo. Ako već niste instalirali Steam i naručili istu, preporučujemo da to iz ovih stopa uradite.



Defanziva



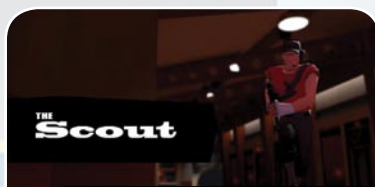
Primarno oružje: Sačmara
Sekundarno oružje: Pištolj
Hladno oružje: Francuski ključ
Karakteristike: Iako samo po sebi slab, inženjer je, pored bolničara, jedan od onih koji mogu sopstveni tim dovesti do pobeđe ili ih slomiti. U stanju je da gradi odbrambene turete i unapređuje ih, kao i terenska skladišta iz kojih ostale klase mogu dopunjavati municiju ili zdravlje. Još jedna od njihovih konstrukcija je teleport, kojim se oživljeni saigrači mogu brzo transportovati nazad u bitku.



Primarno oružje: Nagazne mine
Sekundarno oružje: Bacač granata
Hladno oružje: Flaša
Karakteristike: Jedan od stubova svake dobro osmišljene odbrane. Svoje mine može aktivirati i daljinskim putem. Granate su u stanju da se odbijaju od zidova i plafona, stoga je Demo idealan za igrače koji vole da vode borbu iz senke.



Primarno oružje: Minigun
Sekundarno oružje: Sačmara
Hladno oružje: Pesnice
Karakteristike: Jedan od glavnih protagonista TF2. Glavna uloga mu je primanje štete i nanošenje iste. Najsporija klasa u igri, ali raspolaže najvećom količinom zdravlja, kao i jednim od najubojitijih, ali i najnepreciznijih oružja u igri.



Primarno oružje: Scattergun
Sekundarno oružje: Pištolj
Hladno oružje: Bejzbol palica
Karakteristike: Najbrža ali i najslabija klasa u celoj igri. Skaut je jedan od retkih koji će većinu vremena upotrebljavati svoje hladno oružje, s obzirom da je u stanju da se munjevitom brzinom približi protivniku. Pored brzine poseduje i mogućnost da izvodi tzv. double-jump, menjajući time pravac kretanja dok je u skoku i dostižući inače teško dostupna mesta. Glavna uloga mu je istraživanje neprijateljske teritorije i uznemiravanje sporih Teškaša.

Ofanziva

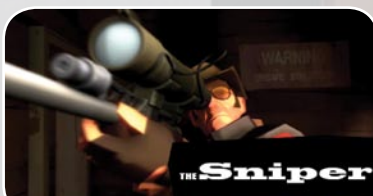


Primarno oružje: Lanser raketa
Sekundarno oružje: Sačmara
Hladno oružje: Lopata
Karakteristike: Vojnik će definitivno postati omiljena klasa svim iskusnijim deathmatch igračima. Po brzini i količini zdravlja predstavlja balans između Teškaša i Skauta, te je preporučen svim novijim igračima. Lanser raketa je idealno oružje za eliminaciju Inženjerovih konstrukcija, dok je istim moguće izvesti i dobro poznati rocket-jump, koji će Vam omogućiti da se dokopate onih delova mape inače nedostupnih ostalim klasama.



Primarno oružje: Bacač plamena
Sekundarno oružje: Sačmara
Hladno oružje: Sekira
Karakteristike: Kada neko spomene borbu izbliza, automatski bi trebalo pomisliti na Piroa. Uski hodnici i zatvorene prostorije su njegov fah, dok je na otvorenom prostoru njegova efikasnost stavljena pod znak pitanja. Zahteva dobro poznavanje mape i idealan je u kombinaciji sa Inženjerskim portalima. Jedan od trnova u oku neprijateljskih Špijuna, s obzirom da su saveznici imuni na Vaš bacač plamena.

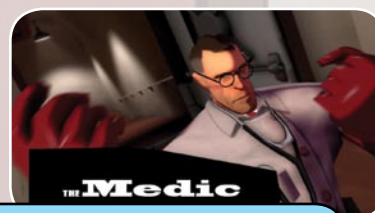
Podrška



Primarno oružje: Snajper
Sekundarno oružje: Poluautomatska puška
Hladno oružje: Mačeta
Karakteristike: Opšta suprotnost Pirou, Snajperista je ljubitelj otvorenog prostora. Pre svakog hica moguće je isti "puniti", radi preciznijeg i ubitačnijeg pogotka. Prilikom nišanja na telu protivnika ocrtaje se mali crveni križić, što ga može upozoriti na snajpersku paljbu. Iako predviđen za borbu izdaleka, nikako ne treba podceniti štetu koju je poluautomatik u stanju da napravi na blizinu.



Primarno oružje: Revolver
Sekundarno oružje: Komplet za prerašavanje
Hladno oružje: Nož
Karakteristike: Klasa koju preporučujemo samo iskusnijim igračima TFa. Voditi Špijuna nije nimalo lak posao, koji zahteva pritaženost, taktiziranje i najvažnije sposobnost da vodite psihološke igre sa protivnikom. Svojih saboraca se ne bojte, za njih ćete uvek biti prikazani kao veseli čovečuljak sa papirnom maskom preko glave. I zapamtite, otkriven Špijun je mrtav Špijun.



Primarno oružje: Lanser špriceva
Sekundarno oružje: Medi-gun
Hladno oružje: Bolničarska testera
Karakteristike: Bolničar predstavlja jedini način na koji ostale klase mogu da se leče u toku borbe, te je stoga naprosto nezamenljiv u svakoj kombinaciji. Medi-gun će lečiti i saveznike koje ne vidite, te ćete bez problema pomagati svom timu bez bojazni da Vas zahvati neprijateljska paljba. Nakon nekog vremena Bolničar dobija mogućnost da sebe i izabranog člana tima učini neuništivim na kraći period. Kombinacija Teškaša i Bolničara je postala gotovo ustaljena u svakoj od igara.

Nova krv zvana Portal

OCENA 79

Za: prijatan novitet, zanimljiva izvedba, interesantan dizajn nivoa
Protiv: premali broj oficijalnih nivoa, na trenutke monoton

Nepoznati ženski lik budi se u providnoj čeliji dva sa dva. Automatizovani glas saopštava joj da se nalazi u istraživačkom centru Aperture i da pred sobom ima niz testova. Nekoliko koraka i nekoliko portala kasnije, dolazi do svog prvog i jedinog sredstva koje će joj pomoći da predstojeće prepreke uspešno prebrodi.

Koncept koji je poznat iz Preya, zaboravljenog prošlogodišnjeg FPS naslova, zaživeo je u okviru novog moda za HL. Doduše, na mnogo drugačiji i možemo reći bolji način. Naoružani samo jednim oružjem i vašom intuitivnošću, imaćete zadatak da pobegnute iz istraživačkog centra. Put će Vas provesti kroz devetnaest nivoa, od kojih se težinom i izazovnošću mogu pohvaliti samo poslednja četiri. Prethodne mape, čije će Vam prelaženje oduzeti približno pola sata, mogu se shvatiti kao svojevrsni tutorijal koji će Vas upoznati sa osnovnim konceptima igre. Prelaženjem osnovnog

seta nivoa otključaćete nove, koji u stvari predstavljaju napredniju verziju starijih. Za dovršavanje istih moraćete da ispunite i određene uslove, kao što su na primer maksimalni broj ispaljenih portala ili prepešačenih metara.

Portalna puška, kako joj i samo ime govori, služi za pravljenje portala na specijalno određenim površinama. Levo i desno dugme miša ispaljuju plavi, odnosno narandžasti portal, od kojih u isto vreme može biti samo po jedan aktivan. Udjete li na plavi, izlazite na narandžasti, što je slučaj i obrnutim smerom. Da bi priča bila potpuna, ubacite u nju pomahnitalu veštačku inteligenciju, naoružane turete, dugmad koja se aktiviraju pod težinom, kao i liftove i vrata koja se otvaraju navodjenjem letećih energetskih lopti. Zanimljiv koncept koji se retko kome neće svideti.



Ukoliko Vam je vickasta ideja da jurite sebe kroz dva portala postavljena jedan pored drugog ili simulirate "beskonačan" pad kačeći portale na plafon i pod, ovaj mod za HL definitivno morate da probate. U tome Vas doduše mogu odbiti dve činjenice: igra je zaista prekratka i da ne postoji mogućnost dizajniranja novih nivoa nikako Vam je ne bismo preporučili. Takodje, ceo koncept Portala je zanimljiv na prvi pogled, ali posle kraćeg igranja ume i da dosadi. Kada po deseti put budete probacivali kutiju ili sprovodili energetske loptice do njihovog cilja, ne recite da Vas nismo upozorili. Sa druge strane, Portal predstavlja jedno prijatno iskustvo, koje nikako ne biste smeli da propustite. Uključujući u to iskustvo i odjavnu špicu sa najsimpatičnijom muzikom ikada.

Uroš Miletić



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.YU

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

PLAY!

World in Conflict



Godina je 1989, Hladan rat je priveden kraju i kako stvari stoje, višedecenijska netrpeljivost između istočnog i zapadnog bloka konačno jenjava. Berlinski zid pada, nakon čega sledi i raspad tadašnjeg Sovjetskog saveza. U nekom paralelnom univerzumu slovenska braća se sa istim nisu pomirili, te vuku svoj poslednji i očajnički potez: iznenadnim napadom baciti Ameriku na kolena. Kako saznajete iz uvodne animacije, nakon što se pola Sibira na misteriozan način iskrcalo na američku zapadnu obalu, započinje sukob enormnih razmera, u kojem može biti samo jedan pobednik - Vi.

Opisati World in Conflict u tri reči nije teško: brz, dinamičan i zabavan. I pored jake konkurencije RTS naslova u poslednje vreme (čitaj Company of Heroes i najnovija ekspanzija Opposing Forces, kao i Command&Conquer 3: Tiberium Wars), pojavljuje se novi kandidat, koji preti da već ustaljene kraljeve zbaci sa trona. Massive Entertainment, koji iza sebe ima projekat Ground Control, preuzeo je iz istog ono najbolje, zapakovao u kutiju

sa perfektno odradjenim engineom i podario nam akcionu strategiju koja ne bi trebala da zaobidje vaše PCjeve.

Osnovna ideja WiC sastoji se iz izbacivanja ekonomskih elementata igre poput izgradnje namenskih gradjevina i skupljanja resursa. Umesto toga ostavljene su Vam samo jedinice i bojno polje. Možda Vam ovakav opis zvuči pomalo škrt, ali činjenica da je iz WiC odstranjena svaka trunčica mikroekonomije je zapravo i



njegov najjači adut. Nema izgradnje baze niti slanja harvester/zausimanja naftnih bušotina, jednostavno se morate snaći sa onim što dobijete na početku. Nove jedinice moći ćete da naručujete za tzv. rekvizicione poene, koji se dobijaju uništavanjem protivničkih jedinica i gradjevina. Druga vrsta poena su taktički, koje dobijate zauzimanjem strateških lokacija, a možete ih iskoristiti da u pomoć prizovete razorne avionske napade i ispomoći, o kojima će biti reč malo kasnije.

gih, artiljeriju i protivavionsku odbranu, dok sa druge strane tenkovi obuhvataju širok dijapazon lakše i teže oklopljenih borbenih jedinica i transportera. Prednosti i mane svake od grupa dolaze do izražaja u multiplayeru, pre svega što je pred igrača još na početku postavljen izbor jedne od klasa, dok će većina jedinica iz ostalih biti nedostupne.

Kampanja za jednog igrača obuhvata događaje nakon onih popisanih u uvodu. Rus je zakucuo na vrata Amerikancima

rešen da crveno, plavo i belo zameni srpom i čekićem. Kao jedan od učesnika u borbi za Sijetl, imaćete priliku da svoje jedinice provedete preko većeg dela američkog i evropskog kontinenta. Ne toliko zanimljiva priča o sovjetskoj agresiji ispričana je na krajnje zanimljiv način, kroz oči nekoliko glavnih aktera, uz povremen brifing na početku misije, za koji je glas pozajmio Alek Boldvin. Iako se radi o singleplayer kampanji, nećete se osetiti usamljeno ni u jednom trenutku. Bojno polje vrvi od života, bilo da se radi o protivničkim ili prijateljskim jedinicama. Dok je eliminacija prvih glavni cilj, ista se može postići jedino saradnjom sa saveznicima i izvršavanjem izdatih naredjenja. Dinamičnost je glavna odlika svih misija, te će se vaši ciljevi menjati kako vreme bude odmicalo. Pored glavnih tu su i sporedni zadaci, čijim ispunjavanjem dobijate pristup novim jedinicama ili bodovima za taktičku ispomoć. Bilo da je potrebno eliminisati grupu neprijateljskih tenkova, ili sačuvati most pred najездом protivničke avijacije, verujte da ni jedan trenutak nećete sedeti besposleni.

Pored efikasnog korišćenja jedinica potrebno je i podjednako uspešno koristiti tzv. taktičke ispomoći, koje su



Sve jedinice u igri podeljene su u četiri kategorije: pešadija, tenkovi, pomoćne i vazdušne. Svako od njih odgovara određenom tipu igre, dok je za uspeh, pogotovo u okršajima za više igrača, potrebno kombinovati prednosti sve četiri klase. Dok je pešadija relativno jeftina i poprilično smrtonosna uko-liko vodi borbu iz okupiranih zgrada, vazdušne jedinice briljiraju prilikom napada na teže oklopljena vozila. Pomoćne jedinice sadrže vozila za popravku dru-





podeljene u tri kategorije. Pomoću njih možete ojačati sopstvene borbene redove novim jedinicama, ili prizvati artiljeriju i eksadron bombardera radi eliminisanja protivničkih jedinica. Svaka od ispomoći ima nekoliko sekundi zakašnjenja, te radi što efektivnijeg korišćenja treba razmišljati nekoliko koraka unapred. Cena u taktičkim bodovima zavisi od njihove razorne moći, namene i površine koju zahvataju. Nakon nekog vremena na raspolaganju će Vam biti i nuklearna raketa, neprikosnovena po svojoj jačini, a čije korišćenje može imati poražavajući efekat na protivnički tim.

Multiplayer je ono u čemu WiC zaista sija, te makar ovaj aspekt igre nikako ne biste smeli da zaobiđete. Ključ uspeha leži u timskoj igri, ravnomernom odabiru medju jedinicama sve četiri klase i taktičkom iskorišćavanju ispomoći. U sam modul je implementiran sasvim pristojan VoIP sistem, te je pomoću istog moguće ostvariti zavidan nivo koordinacije sa vašim saigračima. Zauzimanjem strateških pozicija i njihovim očuvanjem potrebno je svesti protivnički brojač na nulu, a istovremeno održati svoj pozitivnim. Period uigravanja može biti i malo duži, stoga je mod za jednog igrača i zamišljen kao upoznavanje novopridošlica sa konceptom WiC.

Kao što se da videti sa priloženih slika, WiC zaista izgleda perfektno, te mu slobodno možemo dodeliti titulu najlepše

odradjenog RTS naslova. Ikada! Na svu sreću, hardverska zahtevnost je svedena na minimum, te ćete igru moći da isprobate čak i ako posedujete konfiguraciju ispod današnjeg proseka. Efekti pucnjave, artiljerijske paljbe i olupina vozila u plamenu poteraće Vam vodu na usta, dok je eksplozija nuklearne bombe neuporediva sa bilo čime što smo do sada videli. Igra poseduje i podršku za DirectX 10, stoga eto razloga za slavlje svim vlasnicima novijih grafičkih procesora.

Bez lažne skromnosti i želje za reklamom Vam World in Conflict od sveg srca preporučujemo.

Odlična grafika, perfektno odradjen multiplayer i zaraznost koja preta da se pretvori u epidemiju. Svaka pohvala Sierri i Massiveu što su nam za hladnije jesenje i zimske dane podarili razlog više da se klonimo spoljašnjeg sveta.

Uroš Miletić

Za: hardverksa (ne)zahtevnost, zabavni single i multiplayer, vizuelni doživljaj

Protiv: bez većih inovacija na polju RTS igara, prelake misije, kampanja samo jedne od zaraćenih strana

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2GHz, 512MB RAM, DirectX 9.0 kompatibilna grafička karta sa 128MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je perfektno radila na srednjim nivoima detalja pri rezoluciji 1440x900

Kontakt: www.worldinconflict.com

Cena: 35 evra

Razvojni tim: Splash Damage/Activision

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS™

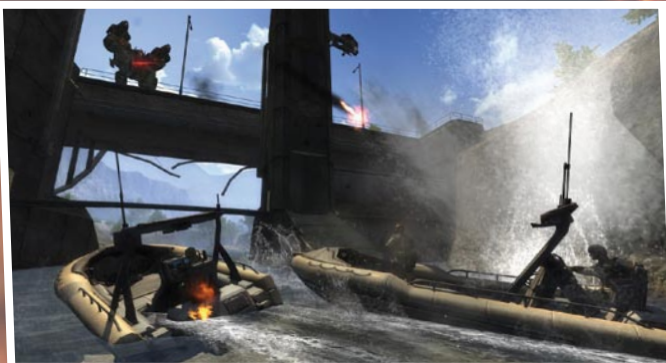
Godina je 2065. kibernetička rasa pod nazivom Strogg se polako približava Zemlji u želji da njena bogatstva iskoristi kao sirovinu za pogonsko gorivo, a njene stanovnike "regrutuje" u svoje redove. Igrači su dele u dva tima – Global Defense Force, koji brani planetu od osvajača, i Strogg koji su tu da opustoše sve pred sobom.



Quake Wars pokreće znatno modifikovan i modernizovan Quake 4 engine. Pored potpuno promenjenih zakona fizike, u novi Enemy Territory je dodata mogućnost korišćenja vozila, znatno je unapređeno renderovanje otvorenih prostora, a promenjen je i netcode kako bi se smanjilo lagovanje tokom igre. Najveći dodatak su takozvane megateksture, koje je razvio lično John Carmack, a koje omogućavaju da se mapa prikaže jednom slikom od 32.000 sa 32.000 piksela, a da je zatim dizajneri mapiraju i podele na delove koji utiču na kretanje igrača i zvučne efekte koji se pritom čuju. Pošto se igra često odvija na otvorenom, tu su i prirodne nepogode, koje kao i doba dana imaju uticaj na događaje na bojnopolju. I pored određene starosti (Quake 4 je samo verzija Doom 3 enginea), ET: Quake Wars i dalje izgleda jako dobro, zahvaljujući odličnim teksturama i modelima.

Igru počinjete izborom strane i jedne od pet ponuđenih klasa, a u nekim slučajevima i oružja koje nosite. Iako se može reći da svaka klasa ima svoj pandan na protivničkoj strani, dovoljno se razlikuju da iskustvo igranja bude potpuno različito. Na primer, doktor na strani GDF-a može praktično istog trenutka da povрати svog saborca iz mrtvih, dok će tehničar Strogga morati da potroši nekoliko sekundi da "popravi" palog saigrača. Špijuni i sa jedne i sa druge strane mogu da se maskiraju u protivničke jedinice, ali jedna strana koristi eksplozivne kamere za posmatranje protivničkih akcija, a druga dronove koji se bore umesto njih. Dakle, razlike nisu samo kozmetičke i može se reći da u igri imamo deset različitih klasa, a kada se na to doda i veliki izbor vozila koja je moguće koristiti, jasno je da će igrači sa različitim stilovima igre bez problema moći da pronađu nešto za sebe.





Svaka mapa je sastavljena iz nekoliko ciljeva, o kojima ćete vrlo jasno biti obavješteni na početku, a i u toku igre kada dođe do promena ciljeva u zavisnosti i od vaših i od protivničkih akcija. Da bi se cilj ostvario, pripadnik svake klase mora da izvrši dodatne zadatke, svojstvene samo toj klasi, kao što su onesposobljavanje protivničkih radara, uništavanje kapija i bunkera... Znači, svaki ekipa mora da bude sastavljen od po bar jednog pojedinca iz svake klase (ili da igrači koriste menjanje klase u pravim trenucima), i da tesno sarađuje kako bi došao do pobjede. Moguće je i podeliti svoju ekipu u timove, što nije neophodno, ali pomaže utoliko što svi članovi jednog tima vide zadatke svojih saboraca i tako mogu lakše da im pomognu.

Već smo spomenuli da je fizika znatno realnija nego ostatku Quake serijala, a isto važi i za naoružanje. Prošla su vremena (ili će tek doći u budućnosti, pošto se Quake Wars odigrava pre Quake-a 2) super brzih rocket-launchera. Ovdje ćete ukoliko se odlučite za takvo oružje na raspolaganju imati bazuku koja potroši sekundu pre ispaljivanja rakete i još malo vremena na reload. Pozitivno je to što su sva oružja detaljno osmišljena i konstruisana, tako da igrač može lako da se prilagodi načinu nišanja, a da sve vreme ima osećaj da bi oružje koje nosi i u stvarnosti trebalo tako da funkcioniše.

Za sada postoji 12 mapa koje je moguće igrati na tri načina. Prvi i najosnovniji je bitka na jednoj mapi, gde pobjeđuje ekipa koja prva ostvari sve svoje

ciljeve. Zatim sledi duel u dve runde na jednoj mapi, gde ekipe menjaju strane, a pobjednik je ona koja za manje vremena uspešno završi svoj napad. Treći način igre je mini kampanja koja se odvija kroz tri mape. Tokom igre skupljate iskustvene poene, koji donose bonuse ukoliko igrate kampanju (brže trčanje, jača oružja), a služe i da ako stalno igrate na serveru steknete razne titule i medalje, a samim



tim i poštovanje drugih igrača. Mape su dobro dizajnirane i balansirane, i sadrže otvorene prostore, delove grada, ali i ulaze u kanalizaciju i slične vidove zatvorenih prostora koji najviše podsećaju na Quake.

Objektivno, najveća mana igre je zvučna komponenta. Ok. nema muzike tokom igre, to i nije neki problem, nalazite se na ratištu i morate biti koncentrisani na zvuke oko sebe, a ko smatra da vojnici moraju da imaju i-pod uvek mogu pustiti muziku u nekom programu u pozadini. Problem je što zvuci sa bojišta nisu dovoljno atmosferični i donekle kvare sjajan vizuelni ugođaj. Takođe, neobjašnjiv je nedostatak ugrađenog voice-chata, umesto

kog je ponuđen sistem predefinisanih poruka koje kompjuter naglas izgovara. Dakle, za igranje normalnu komunikaciju sa pripadnicima svog tima moraćete da potražite neki program sa strane.



Krajnji utisak je, naravno, potpuno subjektivan, ali je očigledno da Enemy Territory: QW nije namenjen svim

FPS igračima. Mape su isuviše velike za male grupice ljudi, pa će se igrači odlučivati za igru preko neta pre nego za odlazak u igraonicu sa društvom i dodavanje botova da "popune" mapu. Vozila su neophodna za uspeh, a to sigurno ne prija svima. Fizika je isuviše realna za igru koja ima reč "Quake" u som nazivu. Nekima se neće dopasti ni sistem pojačanja, što znači da ćete morati da čekate i po 30 sekundi da se vratite na bojište nakon što poginete. Sa druge strane, oni koji vole ovakav tip igara biće privučeni ogromnim razlikama između klasa i dve zaraćene strane, odličnim mapama i vrlo zanimljivim sistemima promene zadataka u toku igre i čuvanja iskustva svog karaktera od mape do mape. ET: QW je timska igra koja zahteva dosta od igrača, ali ga i nagrađuje sjajnom zabavom. Da li će biti popularniji od Team Fortress 2 ili Unreal Tournamenta 3 pokazaće vreme, ali potencijal svakako ima.

Luka Zlatić

Za: Prava timska igra. Mnogo načina da se učestvuje u borbi. Odlična grafika.

Protiv: Nije Quake. Prosečan zvuk. Nema ugrađen voice-chat.

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2.8GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6600/ATI X1300 ili bolja grafička karta.

Test konfiguracija: Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra, su imali udela u odbijanju invazije u 1600x1200 sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.enemyterritory.com

Cena: Oko 40 evra.

OCENA 90

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

Pre skoro godinu dana, Atari je izbacio dugo očekivani Neverwinter Nights 2. Prvi deo razvio je dobro nam znani BioWare, koji je potom prava za razvoj nastavka prebacio Obsidian Entertainmentu. Obsidian je kompanija nastala 2003. rasturanjem bivšeg Black Isle studija, a pre Neverwinter Nightsa 2 bili su poznati po odličnoj role-play avanturi Star Wars: Knights of the Old Republic 2. Ekipa je u staroj firmi bila odgovorna i za takve popularne igre kao što su Fallout, Planescape Torment i Icewind Dale.

Neverwinter Nights 2 čekali su mnogi: i fanovi originala, koji je bio vrlo dobra igra ali previše orijentisana na borbu i bez naročito upečatljive priče, i ljubitelji starijih naslova poput Baldur's Gatea 2, koji su se obradovali kada su saznali da će na izradi igre učestvovati veterani iz Black Isle studija. Ipak, obe grupe ostale su nezadovoljene. Obsidian se trudio da spoji više igara u jednu, međutim ljubitelji „keca“ ostali su uskraćeni za kvalitetno „grindovanje“, dok su oni drugi dobili veštački razvučenu igru, ispunjenu raznim nepotrebnim fillerima, gomilom mapa sa izuzetno malim brojem interaktivnih mesta i generalno predvidivom pričom koja se na kraju svede na „ideš, ideš, ideš, i onda se sretnoš sa Kraljem senki“. Kao kad kupite lošu pljeskavicu, pa natrpate enormne količine priloga. Prilično jestivo, ali ne oseti se ono glavno – meso. Kada se na to pridoda ogromna količina bagova i skoro kompletna reciklaža muzičkih tema iz prvog Neverwintera, ostao je više gorak nego sladak ukus posle maratonske igracke sesije.

Na opštu radost i veselje, Obsidian je ozbiljno shvatio brojne kritike i predloge igrača na svom zvaničnom forumu, te je razvoju ovog mission packa pristupio znatno ozbiljnije. Rezultat je, blago rečeno, maestralan: dobili smo jednu rasnu FRP avanturu, sigurno najbolju koja je izašla posle Baldur's Gatea 2, i za koju se samo možemo čuditi zašto je izašla kao ekspanzija za jedan osrednji RPG a ne kao samostalna igra.



Jedan od razloga nestrpljivog iščekivanja originalne „dvojke“ bila je informacija da će čuveni Chris Avellone imati važnu ulogu u stvaranju igre i priče. Nažalost, kasnije se saznalo da je g. Avellone zapravo vukao konce samo pri dizajniranju određenih karaktera. Priča klase legendarnog Tormenta je izostala, pa su fanovi mogli samo da se nadaju da će se Chris više potruditi za nastavak ili ekspanziju. I ne da se potrudio nego... s obzirom da igre ovakvog kalibra izlaze prilično retko, bio bi čist bezobrazluk s naše strane da vam preporučavamo „fabulu radnje“. Nagovestićemo samo neke stvari: paralelni svetovi, dreamwalking, izuzetno zanimljivi pratioci sa čudnom prošlošću...

nabavku. Reći ćemo samo da ste se po završetku obračuna sa Kraljem senki probudili u nekakvoj pećini na dalekom istoku kontinenta Faerun, tačnije u oblasti Rashemen koja se nalazi u blizini kraljevstva Thay gde vladaju Red Wizardi, a koje znate, recimo, iz prve ekspanzije za Neverwinter Nights 1. Da podsetimo, prethodni delovi dešavaju se na severu i severozapadu ovog kontinenta. Dakle, budite se u bolovima, ne znate otkud ste se tu stvorili, shardovi oko kojih se vrtela cela priča „dvojke“ iščupani su iz vas, a pred vama je ćelava devojka (ćelava zbog pravila službe, ne zbog nekakve bolesti) i nudi vam da vas izbavi odatle.

Jedan od najjačih aduta ove igre je totalno nepredvidiv razvoj događaja – gde god da krenete, apsolutno nemate pojma šta vas tamo može dočekati. To je upravo ono što će držati svakog igrača prikovanim za monitor do kraja i tako negativno uticati na njegov posao, školu i socijalnu interakciju sa ukućanima i prijateljima. O prijateljicama i da ne govorimo. Takođe,

Ok, ovo jeste opis igre te bi, po službenoj dužnosti, morali da vam damo nekakve konkretne informacije pre nego što se odlučite na



moramo napomenuti da je dizajn nivoa i sveopšta konstrukcija igrivih zona odrađena za svaku pohvalu: originalna „dvojka“ bila ispunjena gomilom kojekakvih šuma i livada gde se mogli da nalutite eventualno na jednog NPC-a. Ovde toga nema – svaki deo služi svrsi, dugačak je taman koliko treba i ne dosađuje igraču. Sa druge strane, fokusiranost na priču uticala je na to da igra ima malo sporednih zadataka, ali je linearnost glavne radnje vrlo efikasno zataškana sjajnim preplitanjem likova, lokacija i događaja. Naposljetku, ovo nije ni Fallout ni Morrowind, niti treba da bude.

Upravljanje igrom i likovima ostalo je praktično isto kao u NWN2: svaki član ekipe je u borbi potpuno ravnopravan i može biti „glavni“, imate kompletnu kontrolu nad svim karakterima, dok u razgovorima sa NPC-ovima učestvuje samo vaš avatar. I ovde kroz seriju razgovora sa svojim kompanjonima možete saznati mnogo o njihovim životima i učestvovati u izgradnji njihovog odnosa prema vama. Razgovor za koji postoje nasnimljeni voiceoveri odi-grava se u „filmskim“ scenama, ostatak se

vrši u običnim tekstualnim prozorčićima, a po prvi put može se čuti i glas fiktivnog game mastera koji vam smireno izlaže situaciju u kojoj ste se našli. Ništa manje nije bitan ni podatak da je Obsidian u maju ove godine angažovao Aleksandra Brendona, čoveka koji je komponovao teme za mnoge popularne igre, te je muzička podloga Mask of the Betrayer potpuno osvežena i nema govora o ponavljanju melodija iz „keca“. Kad je bal, nek je maskenbal!

Osvrnimo se na tehikalije: sama implementacija složenog sistema pravila Advanced Dungeons & Dragons 3.5 teško može proći bez grešaka i propusta, a i sam „endžin“ koji je iznova razvijen za NWN2 patio je od brojnih problema. Istina, „dvojka“ je doživela seriju „zakrpa“ koje su popravile većinu kritičnih stvari – poslednja je označena kao 1.06, dok je Mask of the Betrayer obeležen kao 1.10. Prema tome, ovde vam se neće desiti da u nekom trenutku pratite kompletno odbijanje praćenje „glavnog“ karaktera, ili da „pukne“ skripta scenarija i tako vas spreči u daljem napredovanju (istina, za ovo drugo ne smemo da se zakunemo).



Ipak, neki problemi su ostali. Recimo, endžin igre je tokom ranijih patcheva dosta optimizovan ali se i dalje desi da se na otvorenom prostoru vuče kao prebijena mačka, bez obzira što test mašinu pokreće dvojczgarni procesor i grafička karta sa sasvim dovoljnim brojem pixel cevovoda. Delimično rešenje je smanjivanje detaljnosti senki i isključivanje njihovog umekšavanja, jer one imaju veliki uticaj na opšte performanse. Takođe, ubrzo posle puštanja igre u prodaju, Obsidian je primio žalbe korisnika o velikim problemima u iscrtavanju dijaloga i drugih tekstualnih polja, na šta je razvojni tim reagovao promptno i izbacio minijturni paketić koji pod obavezno morate instalirati odmah po instaliranju igre. Možete ga skinuti ovde:

http://nwn2patch.obsidianent.com/NWN2_DialogUpdate_en.exe

Što se tiče same instalacije, autori preporučuju da stavite čistu „dvojku“, pustite da se apdejtuje na najnoviju verziju preko ugrađenog programa za tu svrhu, a potom stavite ekspanziju i gornji patch. Mi smo preskočili deo sa krpljenjem osnovne „dvojke“ i nismo naišli ni na kakve probleme u ekspanziji, što naravno ne mora da znači da ih nema u osnovnoj kampanji. Bilo bi jako lepo kada bi Obsidian napokon izbacio kumulativni paket zakrpa, kao što je to radio BioWare.

Na kraju sledi zaključak gde ćemo vam mi reći vredni li istresti novce za ovakvu igru. Ako do sad niste shvatili, onda vam nema pomoći! Šalu na stranu, Mask of the Betrayer je dragulj koji je kao grom iz vedra neba udario u učmalu scenu PC igara. Ne propustite ga ako vam se iole sviđaju fantazijske role-play avanture.

Ivan Todorović



Za: sjajna priča, mnoštvo zanimljivih likova i lokacija, odlično FRP iskustvo

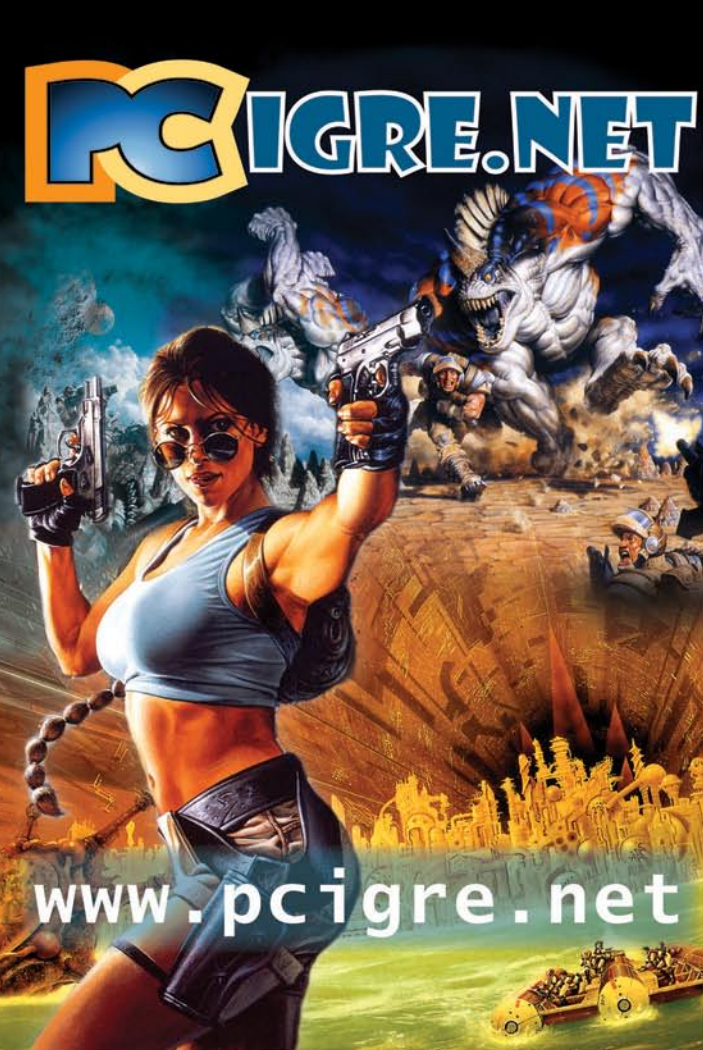
Protiv: neoptimizovan endžin, malo veća težina ukoliko igrate s novim likom

Minimalna konfiguracija: P4 2.0 GHz, 512 MB RAM-a, Pixel Shader 2.0 kartica sa 128 MB memorije

Test konfiguracija: Intel E2180, 2 GB RAM-a, Radeon HD 2600XT DDR3, radi u 1280x1024 u opsegu od "igrivo" do "potpuno glatko" na maksimumu detalja osim senki

Kontakt: <http://www.uk.atari.com/index.php?pg=product&id=210>

Cena: oko 20 evra



NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

Platforma: PC
Razvojni tim: Climax Studios
Izdavač: THQ
Nagrada: bronze award

REVIEW

MotoGP '07

Ljubitelji moto simulacija na PC-ju su već duže vreme ostavljeni na cedilu a za to je dobrim delom zaslužan THQ koji iz nekih razloga nije objavio svoj MotoGP '06 i na PC-ju, pored Xbox360. Nepravda je ove godine ipak ispravljena, tako da je najnoviji nastavak pored MS-ove konzole došao i na MS-ove operative sisteme.



Ako ste odranije upoznati sa MotoGP serijalom, bićete verovatno iznenađeni koliko se malo stvari promenilo – počevši od izgleda menija, izbora modova ili čak i samog upravljačkog sistema. Doduše, on ovakav kakav je zapravo i treba najmanje promena. Odličan spoj arkade i simulac-

vam sugerše da ste došli do dozvoljenog limita. Ako ostavite vrednost za realističnost na defaultu, već nekoliko trka biće više nego dovoljno da shvatite osnove, tj. u praksi iskusite performanse motora. Kasnije, sve postaje stvar vežbe, odnosno upoznavanja staza na kojima vozite. Zapravo, time attack je idealan mod za tako nešto, svakako daleko korisniji od treninga koji će pred vas samo postavljati zadatke (reciklirane iz prethodnih delova) ne sugeršući vam uopšte na šta treba da vodite računa u toku vožnje. Od tri nivoa težine koji su dostupni na početku (četvrti, legend se mora naknadno otključati) prva dva su jednostavno prelaka osim ako ste još u fazi upoznavanja igre pa

ije oduvek je činio THQ-ov serijal daleko težim od recimo Need For Speeda, ali opet ni blizu ultra realističnim simulacijama iz GTR ili Gran Turismo porodice. Kao i uvek glavni izazov jesu krivine, odnosno činjenica da se greške u njima skupo plaćaju, naročito ako povećate nivo realizma na maksimum. Ipak, stvari nisu toliko strašne koliko se čine – jedino čega se treba pridržavati jeste kočenje pre ulaska u zavoj i davanje gasa čim pređete njegov središnji deo. Igra toleriše sitnije propuste i dozvoljava vam da vršite korekcije i dok ste u krivini, a ako baš preterate, zadnji kraj motora krenuće da šeta levo-desno, što bi trebalo da

su vam padovi sa motora ili izletanje sa staze česta pojava. Profesional nivo je doduše znatno teži od rookie-a, ali je krajnje neizbalansiran. Ilustrovaćemo to najlakše kroz kvalifikacije za trku – naime, na njima se zaista treba pomučiti da biste ostvarili dobar rezultat, ali čak iako ste 5 sekundi sporiji od takmičara koji je zauzeo pole position, imate vrlo realne šanse za pobedu! Al protivnika u trci je daleko sporiji i ima očajan start, pa ćete do

prve krivine sigurno biti među vodećim takmičarima, ako ne i na vrhu, nakon čega vam je otvoren put ka pobedi.

Osim pomenutog time attacka, na raspolaganju su vam i drugi modovi, dobro poznati još iz MotoGP 3. Championship je standardna sezona koju ne treba posebno objašnjavati, dok vas Racing Career stavlja u trkačke čizme početnika od kojeg treba da stvorite naslednika Valentina Rossija...ili Nickyja Haydena ili Caysie Stonnera, koga već više volite. To ćete svakako najlakše učiniti dobrim vožnjama koje donose experience poene a kojima onda možete unaprediti performanse svog motora, baš kao i ispunjavanjem zadataka koji vam se postavljaju na svakom GP-u. Nama je za oko ipak posebno zapao Extreme mod koji nas je podsetio na neke sjajne trkačke arkade iz prošlosti, poput Moto Racera. U njemu je model upravljanja totalno arkanan što omogućava daleko lakši powerslide kroz krivine, staze su smeštene na vrlo atraktivnim lokacijama kao što su ulice Tokyja ili Barcelone između ostalih, a tu je i mogućnost sasvim solidnog unapređivanja karakteristika (izmisljenih) motora. Da biste ipak mogli da igrate Extreme šampionat prvo ćete morati da završite jednu regularnu MotoGP sezonu, da li i u Championship ili Career modu, potpuno je svedjedno.

U intervjuima koje su davali za predstavnike medija, ljudi iz Climaxa su često isticali kako je fokus ove godine i na stvaranju što realističnije atmosfere koja vlada na trkama, što se da primetiti. Publika je animirana, iznad staza ćete videti helikoptere ili čak borbene avione, a pred start trke vozači su okruženi mehaničarima svog tima i naravno, pit devojkama sa kišobranima. Nažalost, zbog manjka poligona na likovima ovo





Iako je najbolja igra u serijalu do sada što mu i donosi naš bronzni award, MotoGP 07 nas je pomalo razočarao nedostatkom bilo kakvih većih inovacija koje bi ga učinile kandidatom za najbolju vožnju ove godine. Svi ljubitelji moto sporta ipak bi trebalo da je nabave, jer je veliko pitanje kada ćemo sledeći put videti slično ostvarenje na PC-ju.

Vladimir Dolapčev

ne izgleda baš naročito lepo, pogotovu kada otkrijete da oni bez problema prolaze jedni kroz druge. Ostatak grafičke podloge je dobar, mada ne i spektakularan. Staze su kao i motori odnosno vozači razumljivo daleko detaljniji u odnosu na MotoGP3, ali je razlika u odnosu na prošlogodišnje izdanje za Xbox360 zaista minimalna i svodi se pre svega na lepši izgled trka po kiši. Shodno tome i zahtevnost nije preterano visoka, a podešavanja grafike su dovoljno detaljna da se ona može prilagoditi i radu na slabijim konfiguracijama.



PLAY! QUICK FACTS

Za: upravljački sistem, extreme mod

Protiv: premali broj novina

Minimalna konfiguracija: Pentium IV 2,4Ghz, GeForce 6600GT, 512MB RAM

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300, 2GB RAM, GeForce 7900GS, igrivo u 1680x1050.

Kontakt: <http://www.motogpthe game.com/07/>

Cena: 50 evra

The Sims 2 Bon Voyage

Ponoviti uspeh mega uspešnog originala nikada nije lak posao, ali je The Sims 2 ipak uspeo da nadmaši svog prethodnika koji ušao u istoriju kao najprodavanija igra svih vremena. Iako je od trenutka njegovog pojavljivanja prošlo već tri godine, ovaj naslov uspeva da se održi na površini zahvaljujući sijasetu ekspanzija odnosno tzv. stuff packova koji se takođe prodaju u enormno velikim tiražima i mesecima zauzimaju mesto u samom vrhu prodaje igara za PC. Bon Voyage je samo logičan nastavak cele priče, i sigurno će sigurno biti interesantan svim poklonicima serijala.



Već sam naziv najnovije ekspanzije asocira na sezonu godišnjih odmora a samim tim i na jednu od najboljih ekspanzija za originalni The Sims koji je jednostavan bio nazvan Vacation. Slanje Simsa na odmor zapravo je vrlo jednostavan proces – dovoljno je da to učinite preko telefona i odaberete jednu od tri ponuđene lokacije – Three Lakes (planinska oblast sa jezerima), Takemizu Village (Daleki Istok) i Twikkii Island (tropsko ostrvo). Nakon toga, kompletna porodica naći će se na željenom mestu, mada bez kućnih ljubimaca ili beba koje neko mora ostati da pazi. Sve aktivnosti su zamrznute za vreme dok ste odsutni, što znači da ne možete izgubiti posao, prijateljstva ili imati bilo kakve druge negativne posledice.

Sva letovališta su dobro zamišljena i nude sijaset aktivnosti. Tako možete naučiti neke običaje domorodaca (način pozdravljanja ili plesove), kupiti letnjikovac, ići u obilaske raznih destinacija ili praviti fotografije za porodični album. Interesantno je da se lokacije mogu obilaziti i bez vozila, dakle peške, kao i da Simsi konačno mogu da nose stvari kao što su prstenje, ogrlice, satove ili pak pirsinge na licu.



novom ekspanzijom rastu memorijski zahtevi, pa očekujte vrlo duga učitavanja bez 2GB RAM-a.

I pored toga što više deluje kao nezavisno proširenje (jer vrlo malo utiče na The Sims 2 kao celinu), Bon Voyage je kvalitetno ostvarenje koje će ogromna The Sims 2 zajednica dobro prihvatiti.

Vladimir Dolapčev

Bez obzira na to koliko ste spremni da izdvojite novca za svoje junake (ili koliko možete da izdvojite), čak i najlošiji smeštaj nudi room service i par drugih pogodnosti koje vas u potpunosti lišavaju potrebe da vodite računa o njihovim osnovnim potrebama i ostavljaju prostora za druge aktivnosti. Ako su svoj odmor iskoristili na najbolji način, Simsi će po povratku kući dobiti privremene bonuse – recimo bolji učinak na poslu, ili lakše ostvarivanje veza sa drugim likovima.

O kvalitetima zvuka i grafike ne treba trošiti puno reči, jer se u suštini ništa nije promenilo, osim što je dodatno par novih animacija. Jedino što sa svakom



Sveži stuff packovi

Od pojavljivanja prethodne ekspanzije Seasons pa do ove, EA je na tržište izbacio još dva stuff packa. Početkom aprila predstavljen je Celebration! Stuff koji je doneo kolekciju nameštaja i odeće za svadbe i druge svečanosti uz mogućnost pravljenja tematskih zabava, a krajem proleća stigao je i H&M Fashion Stuff koji pruža najsvežiju garderobu ove poznate modne kuće, integriše tri njihove prodavnice, kao i nekoliko pesama. Na kraju, u trenutku dok ovo čitate u prodaji će se naći i Teen Style Stuff koji će u potpunosti biti posvećen mladim Simsimima i njihovim potrebama a u februaru nas očekuje i nova ekspanzija koja će za glavnu temu imati hobije.



Minimalna konfiguracija : Pentium IV 1,3 ghz, 512MB RAM, 32MB grafička kartica

Test konfiguracija: Core2Duo E4300 2,7Ghz, GeForce 7900GS, 2GB RAM, komotno igranje u

1680x1050 sa svim detaljima na maksimumu

Kontakt: thesims2.ea.com/about/ep6_index.php

Cena: 30 evra

Platforma: PC, PlayStation 3, Xbox 360
Razvojni tim: Sega Racing Studios
Izdavač: Sega

SCENA 89

Sega Rally



Istorijska je činjenica da nijedna igra nije toliko zaslužna za razvoj reli simulacija kao originalni Sega Rally. Za svoje vreme revolucionaran naslov sa odličnim kontrolnim sistemom i kvalitetom grafike koji PC i konzole nisu dostigle u narednih pola decenije, stekao je planetarnu popularnost koju je Sega itekako znala da unovči prvo sa portovima za razne sisteme, a kasnije i sa nastavcima.



dak i naravno, u potpunosti naginje ka arkadi. Upravljanje je ipak dosta zahtevno i traži određeno vreme za privikavanje, a analogni kontroler je apsolutni imperativ. Razlike u ponašanju i brzini vozila su dosta velike, ali ćete ih morati upoznati u praksi, s obzirom da nedostaju bilo kakvi podaci o njihovim performansama. Mogućnosti za podešavanje vozila koje su postojale u Sega Rallyju 2 su u potpunosti izbačene, tako da sada jedino možete odabrati automobil setovan za spore ili brze staze, s tim što je prva opcija gotovo uvek bolji izbor. Nedostatak bilo kakvog oštećenja je bio za očekivati, ali s obzirom na karakter igre, uvođenje damage modela baš i ne bi imalo preteranog smisla.

Nažalost, staza ima svega 15 (uz jednu skrivenu) i one su smeštene u 5 različitih okruženja i to tropical (blato), Canyon (asfalt, blato i vodene površine), Alpine (asfalt i zemlja), Safari (zemlja) odnosno Artic (sneg i led). Sve one su kružnog tipa i tradicionalno prilično kratke, pa nije potrebno mnogo vremena da ih naučite.



Dok je Sega Rally 2 kojeg smo imali prilike da igramo na PC-ju u potpunosti ispunio očekivanja, Sega Rally 2005 upriličen povodom desetogodišnjice serijala bio je ogromno razočarenje. Ne želeći da ovaj put bilo šta prepusti slučaju, Sega je posao prepustila svom novoformiranom Racing Studiosu kome je poveren zadatak da genijalni arkadni serijal uvede u next-gen vode. Bez obzira što je Sega Rally (odnosno Sega Rally Revo van Evrope) prvi deo na kojem nisu radili japanski programeri, već sve od starta sugerise da smo dobili ono što smo želeli.

Prvi susret sa igrom ipak nikoga neće oduševiti, jer siromašni i ne naročito lepi meniji nude samo klasičan quick race, time attack (svoja najbolja vremena možete postaviti i na online leaderboard), multiplayer (split screen i online) odnosno šampionat koji je naravno mod u kome ćete i provesti najviše vremena.

Njegova struktura izuzetno podseća na Codemastersov DiRT, u tom smislu što postoji mnoštvo kratkih šampionata sastavljenih od 3-4 trke koje su grupisane u određene kategorije, a za otvaranje novih potrebno je sakupiti odgovarajući broj poena, što znači da je npr. bolje biti treći u šampionatu sa recimo 24 boda, nego prvi sa 20. Dobre vožnje, odnosno osvajanje visokih plasmana otključaće vam i dodatne automobile i nove kolorne šeme za njih, a izbor je više nego dobar i obuhvata trenutno aktuelne modele ali i legende kao što su Peugeot 206, Toyota Celica odnosno Lancia Delta HF Integrale koji su praktično zaštitni znakovi serijala. Kontrolni sistem je pun pogo-





koje prolazite razliva stvarajući manje vodene površine.

Zahvaljujući fenomenalnom grafičkom engine-u, ovi efekti izgledaju zaista sjajno čak i na samim automobilima na kojima se stvaraju realistični slojevi blata, prašine ili snega, već u zavisnosti od toga gde vozite. Bez obzira na fenomenalno modelovane četvorotočkaše koji ne zaostaju mnogo čak ni za neprikosnovenim DiRT-om, najveći vizuelni kvalitet novog Sega Rallyja jeste dizajn staza. Neverovatan nivo detalja, dobro animirana okolina i

pre svega prelep kolorit čine ovu igru pravim praznikom za oči. Samo posmatrati savršeno uglančani led ili useke u kojima se stvaraju barice vode dovoljno je da se shvati da je reč o ostvaranju koje zaista zna kako da koristi hardverske potencijale next-gen konzola odnosno PC računara. Uz to, upravo su vlasnici kompjutera prošli najbolje u celoj priči jer za razliku od vlasnika PlayStationa 3 i Xbox360 nisu ograničeni samo na 720p i 30fps, naravno, pod uslovom da posedujete odgovarajući hardver. Bez obzira na hvala vredan engine koji je tek za nijansu ispod DiRT-a, Sega Rally zahteva mnogo slabiji računar da bi zasijao svojim punim sjajem, što svedoči o sjajnoj optimizaciji koda.



Ono što je definitivno najveći plus kada govorimo o doživljavanju na trkama jesu same podloge po kojima vozite, jer se drastično razlikuju. Što je još važnije, prisutno je deformisanje staza u realnom vremenu, na do sada najimpresivniji način. Brazde koje pravite npr. u blatu

ostaju trajno na stazi i mogu da prave problem ako sledeći krug vozite istom putanjom a čak se i voda iz bara kroz

Online opcija nije tako bogata i nudi samo standardne trke za maksimalno 6 igrača, bez rangiranja koje postoji na Xbox360. Pohvalno je ipak što ovaj mod radi besprekorno na ADSL konekciji od jednog megabita pa u našim višecasovnim sesijama nikada nismo imali apsolutno nikakvih problema sa lagom, ili ne daj bože, pucanjem koje bi nas izbacilo iz igre.

Zvučna podloga sadrži dosta retro elemenata, recimo prepoznatljivi zvuk prilikom odabira menija





koji je preuzet direktno iz originala ili glas navigatora koji neodoljivo podseća na istog u toliko pominjanom prvcu. Sa druge strane semplovi motora i kontakt automobila sa podlogom zvuče sjajno, baš kao i supersonični avioni koji će vam proletati iznad glava na jednoj od staza u kanjonu, ili razne životinje na Safari reliju.

Naravno, pored niza sjajnih osobina Sega Racing Studio je napravio i nekoliko grešaka od kojih je jedna specifična za PC verziju i tiče se implementacije kontrole, tj. podrške za džojpede koja je urađena dosta traljavo, što npr. znači da igra prihvata samo jedan dodatni upravljački uređaj, pa u split screenu neko od igrača mora da koristi tastaturu. Patch koji se u međuvremenu pojavio i koji bi svako trebalo da preuzmete to nije regulisao, pa nam ostaje samo nada će se pojaviti još neki.

Problem vezan za sve verzije igre tiče se AI rutine koja predstavlja preveliki izazov. U nekoliko prvih šampionata verovatno ćete bez velikih problema uspeti da se izborite za dobre plasmane, ali kasnije to postaje zaista teško. Najinteresantnije je što se na nekim stazama možete upustiti u borbu za pobjedu dok je na drugima tako nešto gotovo ravno naučnoj fantastici, pa je čak i izbegavanje poslednjeg mesta u trci priličan uspeh.

I pored toga, Sega Rally je fenomenalna arkada koja predstavlja sjajan balans između tradicije i modernih rešenja, i ispunjava gotovo sva očekivanja koja smo postavili pred njega. Osim ljubiteljima vožnji možemo ga preporučiti i svima ostalima zbog impresivnih vizuelnih kvaliteta i deformacije terena koja nadmašuje sve do sada viđeno.

Vladimir Dolapčev

Promocija

Sega Rally je prethodnih meseci pratila izuzetno dobra marketinška kampanja koja je obuhvatala dosta javnih demonstracija odnosno veliki broj trailera koje su igrači mogli da pogledaju. Ipak, najinteresantnijim su nam se učinile 3 kratke reklame koje su nam predstavile dve devojke i njihove urnebesne avanture na reliju. Ismevanje stereotipa koji važe za mlade i bogate pripadnice ženskog pola (glume ih komičarke Natasha Leggero i Melinda Hill) i slogan kojim se svaki video završava „Drive like a man“ deluju zaista efektno, a možete ih pogledati recimo na gametrailers.com



PSP verzija

Činjenica da se PSP verzija Sega Rallyja prilično razlikuje od one na ostalim platformama nas je prilično iznenadila, bez obzira što je na njenom razvoju radila potpuno druga ekipa (Bugbear). Kontrolni sistem je dosta jednostavniji, u smislu da je bočno klizanje znatno lakše za izvođenje a čak je i izgled samih staza totalno drugačiji, mada su smeštene u ista okruženja. Deformacija terena je prisutna, ali zbog ograničenja same platforme, ona ima tek vizuelni efekat. Interesantno, pre svake trke možete da pogledate kakva je podloga na kojoj se vozi, i da na osnovu toga odaberete pneumatike, što nije prisutno u ostalim verzijama igre. Dodajte na to odličnu multiplayer podršku do 4 igrača preko gamesharinga (što znači da vam treba samo jedna kopija igre) i dobićete školski primer odličnog porta za PSP.



Za: deformisanje puteva, prelepe staze, izbor automobila

Protiv: relativno siromašan sadržaj, prevelika težina

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2Ghz, GeForce 6600GT, 1GB RAM

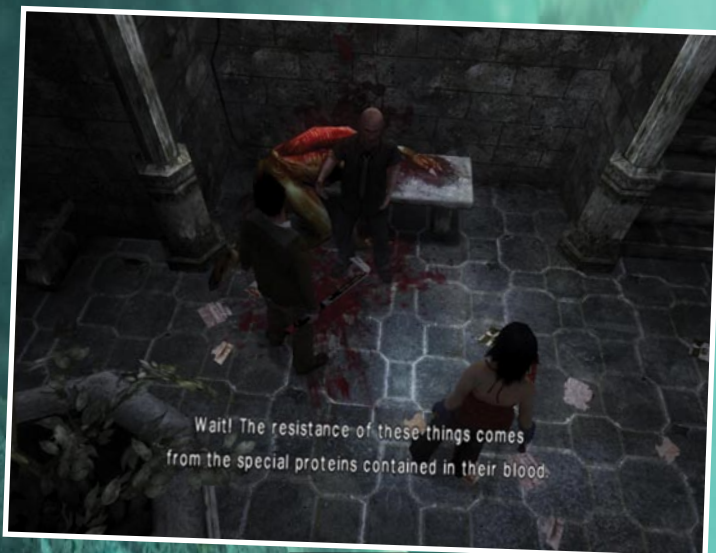
Test konfiguracija: Core2Duo E4300 2,7Ghz, GeForce 7900GS, 2GB RAM, igrivo sa maksimalnim nivoom detalja u 1680x1050 bez AA.

Kontakt: <http://rally.sega-europe.com/en/index.html>oko 30 evra.

Cena: 30 evra

Obscure II

Preterano bi bilo reći da je originalni Obscure ostavio nekakav veliki trag u igračkoj zajednici, ali potcenjivati ga i stavljati u isti koš sa gomilom neuspelih Resident Evil klonova bilo bi potpuno pogrešno. Fascinacija programera klasičnim tinejdžerskim hororima u kombinaciji sa kooperativnim modom igranja stvorila je po mnogo čemu jedinstveno ostvarenje koje je nažalost zbog prosečnog vizuelnog identiteta ali i nekih ozbiljnih propusta poznato isuviše malom delu igračke populacije.



Ako ste čitali našu najavu igre, jasno vam je da se Hydravision odlučio da ne menja postojeći koncept, već da proba da ispravi sve nedostatke koji su pratili prethodnika. Iskreno, to je i bilo za očekivati s obzirom da je i Obscure II pre svega rađen za PlayStation 2 koji u ovako kasnoj fazi svog životnog veka i ne dozvoljava neke velike egzibicije tj. novčana ulaganja.

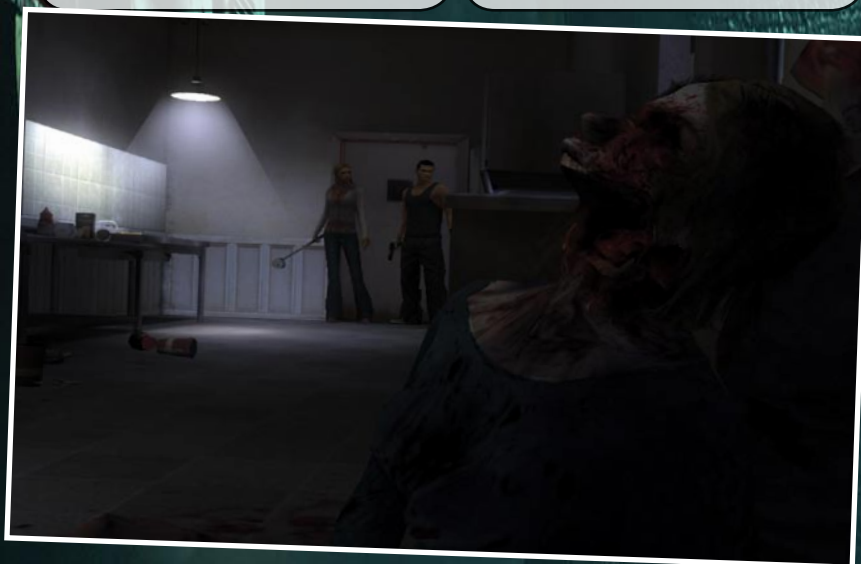
Sasvim solidno koncipirana priča vraća nas nazad u živote tinejdžera koji su preživeli događaje opisane u prvom

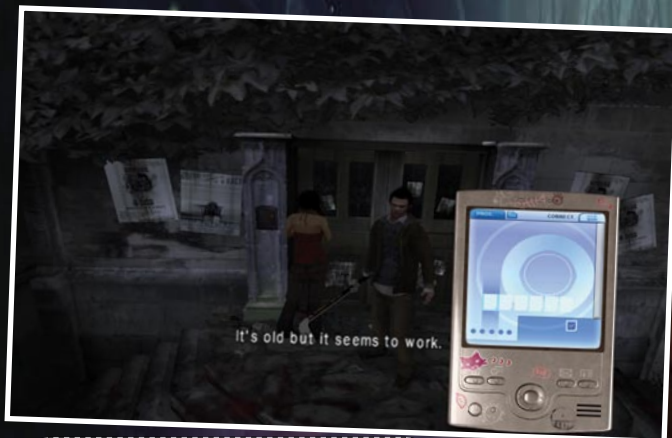
Obscure-u. Bivši srednjoškolci sada pohađaju Fallcreek University na kome započinje nova noćna mora – misteriozni cvet od koga su studenti pravili čaj pretvara ih u monstume. Glavni junaci još jednom moraju da shvate kako da stvari vrate u normalu, i pre svega, kako da prežive noć.

Zanemarujući očigledne vizuelne nedostatke o kojima ćemo kasnije, ono čega smo se najviše plašili jeste upravo izvođenje koje je jednostavno moralo da pretrpi temeljne izmene da ga ne bismo

etiketirali kao zastarelo. Već nekoliko prvih minuta dovoljno je da se primeti da je nešto urađeno na tom polju, pre svega kada je reč o položaju kamere koja i pored toga što povremeno može da stvori probleme, daleko bolje funkcioniše nego ranije. Igranje u paru je takođe unapređeno time što se jedan živi igrač u svakom trenutku može uključiti/isključiti, tako da njegovu ulogu po potrebi preuzima kompjuter. Kada je reč o samim kontrolama, stvari baš i nisu najbolje, jer im nije posvećena naročita pažnja. Osim nekih banalnih sitnica (likovi trče u mestu kada nalete na čvrstu prepreku) najveći problem predstavljaju borbene sekvence. Zanemarujući kameru koja povremeno može da vas košta glave ono što izuzetno smeta jeste totalno pojednostavljivanje, što u praksi znači da imate vrlo malo mogućnosti za kreativnije napade, dok izbegavanja protivnika jednostavno ne postoji, osim ako pod tim ne podrazumevate udri&beži taktiku. Za utehu je jedino povećan arsenal hladnog i vatrenog oružja kojeg ima više nego dovoljno.

Istraživački deo igre logično, funkcioniše dosta bolje i osim međusobne saradnje likova često je potrebno iskoristiti i sve njihove osobenosti - pojedinci poseduju izuzetne akrobatske sposobnosti, poznavanje kompjuterskih sistema



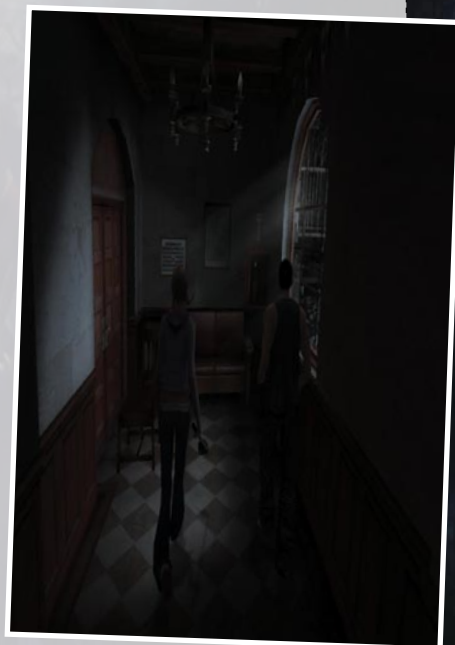


ili su jednostavno vrlo snažni. Kada ćete upotrebiti kojeg od njih i nije toliko komplikovano pitanje, jer ćete to uvek vrlo brzo i sami uvideti. Uopšte, logički problemi su prilično jednostavni i ne zahtevaju mnogo razmišljanja. Odluka da se mogućnost snimanja pozicija strogo ograniči po nama je dobra, jer se time insistira na tome da igrači promisle svaki svoj korak. Nažalost, problemi sa bagovima u PC verziju su vrlo evidentni – već na samom početku igre doživeli smo izletanje u Windows zbog pokušaja da određenu akciju uradimo preko džojpeda, a kasnije nam se dešavalo da se zaglavimo na nekim lokacijama bez obzira što smo sve uradili kako treba. Učitavanje ranije sačuvanog statusa uvek je rešavalo problem ali vas to zato dovodi u nezgodnu situaciju da nikada niste 100% sigurni da li ste se «zaglavili» svojom ili greškom razvojnog tima.

Vizuelna strana igre kao što rekossmo nije nimalno impresivna. U odnosu na PlayStation 2 varijantu koja nije bogzna kako lepo za standarde ove platformu, vlasnici računara dobili su jedino nešto bolje texture i naravno, mogućnost povećanja rezolucije. Nažalost, klasična podrška za widescreen monitore ne postoji, što se u 2007. godini već mora uzeti kao zamerka. Hardverska zahtevnost je zato zaista minimalna za današnje pojmove, pa je *Obscure II* jedna od retkih igara sa kojom će na kraju moći da izađe maltene svaka konfiguracija mlađa od 4 godine.

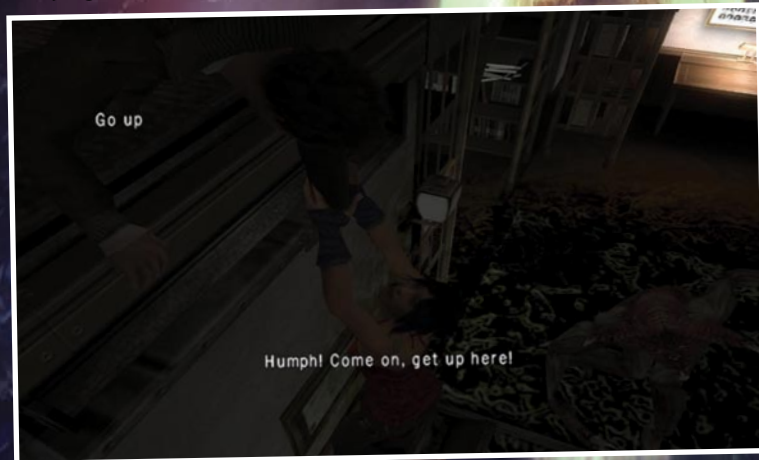
Dok glasovi glavnih junaka ne zaslužuju da sa zadržimo na njima,

potpuno suprotan primer je muzička podloga za koju je opet zaslužan Boston String Quartet u kombinaciji sa dečjim horom Pariske Opere Kompozicije fenomenalno pomažu dostizanju željene atmosfere, a i slušljive su i izvan same igre, što je vrlo redak kvalitet.



Obscure II nije za svakoga – zbog svojih tehničkih i kontrolnih propusta mnogim igračima delovaće arhaično, ali će ljubiteljima horora kojima se dopada ideja igranja u paru zaista prijati.

Vladimir Dolapčev



Za: povećan arsenal oružja i funkcionisanje kooperativnog moda, vrlo niska hardverska zahtevnost, muzička podloga

Protiv: tehnička ograničenja, previše jednostavan borbeni sistem, bagovi

Minimalna konfiguracija: Pentium III 700mhz ili AMD ekvivalent, 256MB RAM, GeForce 3 64MB ili Ati ekvivalent

Test konfiguracija: Core 2 Duo E4300 2700mhz, 2GB RAM, GeForce 7900GS, stabilan frame u najvišoj rezoluciji

Kontakt: <http://www.obscur2.com/>

Cena: 30 evra

The Settlers: Rise of an Empire

Ako je 10th Anniversary ipak bio samo rimejk Settlersa 2, onda je Rise of an Empire, zvanično šesti deo u serijalu The Settlers dokaz da Blue Byte i dalje ume da napravi dobru novu igru. Iako podnaslov igre možda zvuči malo pompezno i najavljuje grandiozne bitke, jasno je da je ovde fokus na pravilnoj izgradnji naselja, širenju istog i trudu igrača da svoje male stanovnike učini srećnim. Iako vojni pohodi postoje, ovde su smanjeni na najmanju meru, što se kroz skoro petnaest godina istorije serijala pokazalo daleko boljim rešenjem.



Princip igre je, u osnovi, isti kao i uvek. Na početku svake mape dobijate trg, zamak i skladište, kao i heroja kog možete unapređivati. Cilj je izgraditi dovoljno veliki grad i savladati sve protivnike. Izgradnja je vrlo jednostavna, odredite mesto na kom želite da napravite određenu zgradu, dodate put, i to je to. Sve ostalo rade sami naseljenici, ali samo pod uslovom da imaju sve preduslove za rad. Dakle, poenta je u pravilnom kombinovanju građevina i resursa. Postoje različiti resursi koje treba sakupljati (drvo, kamen, divljač, riba...), a svaki skuplja drugačiji settler (drvoseča, kamenorezac, lovac, ribolovac...) u zasebnoj građevini. Resurse treba i prerađivati u odeću, oružje ili hranu. Potrebno je pratiti i želje malih stanovnika, pošto ako nisu zadovoljni ili nemaju dovoljno hrane imaju neprijatan običaj da izađu na trg i otpočnu štrajk. Resurse je moguće i potrošiti, pa je vrlo mudro obratiti pažnju na obnavljanje prirodnih, odnosno ponovo zasaditi posečenu šumu i kontrolisati odstrel divljači. Pošto se kampanja odvija na 16 mapa, jasno je da ćete da biste prešli igru šesnaest puta morati da izgradite grad na vrlo sličan način, tako da se određene repetitivnosti ne može pobeći.



Vojni pohodi su negde na pola puta između onih koje smo videli u petom delu, i onih koje je većina igrača najviše volela. Sada je moguće potpuno komandovati vojskom, ali ne u tolikoj meri da igra suviše upadne u žanr kom pripada, recimo, Command and Conquer. Takođe, iako su ponekad od ključne važnosti za napredak, bitke nisu jedini način da napredujete i prilično su u drugom planu.



Najveća promena je to što su mape u okviru kampanje izdvojene na manje teritorije. Svaka teritorija je odgovorna za neki resurs potreban za dalji razvoj naselja, što tera igrača u kraće pohode i nešto drugačiji pristup širenju glavnog grada nego što je ranije bio slučaj. Da biste osvojili teritoriju, na njoj treba ili da podignete potrebnu građevinu (outpost), ili da zauzmete protivničku. Protivnik, naravno, može isto to da učini vama, tako da je i odbrana teritorije blago promenjena u odnosu na prethodne igre u serijalu. U trenutku kada teritorija promeni vlasnika, dešava se zanimljiva stvar – svi putevi prestaju da postoje i potrebno je izgraditi nove, što pravi probleme i onome ko je teritoriju izgubio, ali i onome ko ju je osvojio.



Tehnička strana igre (čitaj: muzika, zvučni efekti i grafika) zaslužuju odlične ocene. Muzika ima onaj epski, srednjovekovni, prizvuk koji se od nje očekuje. Zvučni efekti su u potpunosti uklopljeni u dešavanja na ekranu i sjajno utiču na atmosferu. Jedino se glasovima glumaca povremeno može prigovoriti na preteranom glumatanju. Grafika je nešto ozbiljnija nego u igri Settlers 2: 10th Anniversary, dakle, razvijen je novi vizuelni stil, ali u Blue Byte-u nisu otišli suviše u realnost, već je osećaj stripa ili crtanog filma i dalje jako prisutan. Velika pažnja je posvećena detaljima i animacijama, pa je i osećaj zasebnog života celog naselja koje ste izgradili zaista na visokom nivou. I dizajneri su odradili sjajan posao, pa sama igra izgleda jako "lepo za oko". Kada se na to dodaju odlično izvedeni efekti vezani za promenu godišnjih doba, ili doba dana, jasno je koliko Rise of an Empire dobro izgleda.

Najnoviji Setleri nisu najbolji u serijalu, ali su bolji od trećeg dela, što znači da su jako kvalitetna igra. Neki igrači će možda misliti da su neke stvari u igri isuviše pojednostavljene, ali poenta igre je upravo osećaj kako se sve odvija samo od sebe. Jedina mana je blag osećaj nedovršenosti, koji donekle dolazi i iz toga što ćete odmah nakon instalacije igre morati da skinete poveliki patch, a i posle njegove implementacije će se dešavati da igra "izleti na desktop" naoko bez razloga. I pored toga, ukoliko ste fan serijala ili strategija ovog tipa, sumnjamo da ćete se razočarati, naprotiv – Settlers: Rise of an Empire je i dovoljno zabavna i dovoljno zanimljiva igra da pruži uživanje na duže staze.

Luka Zlatić



PLAY! QUICK FACTS

Za: Preslatka grafika. Prava Settlers atmosfera. Zabavan multiplayer mod.

Protiv: Neke stvari su isuviše jednostavne. Loš AI vojnika

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 na 2.8GHz, 1GB RAM-a i NVIDIA 6600/ATI X1300 ili bolja grafička karta.

Test konfiguracija: Athlon X2 6000+, 2GB RAM-a i 8800 Ultra, bez problema kontrolišu i najzahtevnije naselje u 1600x1200 sa maksimalnim podešavanjima.

Kontakt: www.settlers.com, www.compland.co.yu

Merciless Matador

Igra: Call of Duty 2

M

Kontakt: www.mercilessmod.com

Veličina: 83MB

Call of Duty 2 Vam izgleda mnogo dečije? Zar su programeri zaboravili na krv? Fali Vam stari dobri health-bar? Kako to da možete samo jedno oružje da nosite sa sobom? Ne bacajte instalacioni DVD u dubre, Merciless mod će Vam spasiti i prikazati Vam mračniju stanu medalje Drugog svetskog rata. Instalacija ovog moda nije preporučena igračima mladim od 18 godina. Autorima scene ekstremno nasilnih smrti nisu predstavljale problem, te je u mod ubačeno preko 100 novih modela, redizajnirano je ponašanje krvi i njene fleke po zidovima i terenu, dok je i telesna fizika pretrpela znatne promene. Sistem "sakrijem se i odjednom ozdravim" zamenjen je indikatorom zdravlja, te ćete radi obnavljanja istog morati da koristite medikitive. U igru je ubačen i inventar, u koji ćete, pored već



spomenutih medikitiva, moći da stavite i još poneki komad vatrenog oružja i municije. Kad smo već i njih spomenuli, arsenal je obogaćen bacačem plamena, vatrenim i gasnim

granatama, kao i mogućnošću da s vremena na vreme pozovete artiljerijski napad, ostavljajući na pogodjenoj teritoriji samo tela vaših protivnika.

Ukoliko Vam ne smeta da gledate pogodjene protivnike kako se, usled rana na grudnom košu, guše u sopstvenoj krvi, ili letećih ekstremiteta kao posledica eksplozije, Merciless mod obećava sate i sate zabave ljubiteljima CoD serijala.

Assault Coop

Igra: Farcry

M

Kontakt: <http://mods.moddb.com/6328/assault-coop/>

Veličina: 96,9MB

Mod dosta sličan Coop dodatku za F.E.A.R., koji smo opisivali pre nekoliko brojeva, ovog puta u izvedbi za Farcry. Pored novih oružja, nivoa, modela, Assault Coop poseduje i tri moda igranja: Allied Warfare, u kome se dva tima igrača, dopunjena proizvoljnim brojem botova, sukobljavaju na klasičnim deathmatch ili assault mapama; Cooperative Campaign, u kome nekoliko igrača ima priliku da zajedničkim snagama završi osnovnu kampanju; Fort Ambush stavlja igrače u ulogu agresora/branioca dobro

zaštićenog zdanja, dok se u protivničkom timu nalaze nepregledne mase neprijatelja. Povezati se sa vašim saigračima možete bilo u lokalnoj mreži ili pristupom na neki od servera putem interneta.

Mod je još uvek u



beta fazi razvoja, stoga se od Vas očekuje da autora obavestite na moguće greške i propuste. Konačna verzija bi mogla da nas iznenadi do kraja tekuće godine. U svakom slučaju, ako Vam leže kooperativni modovi, Assault Coop nikako ne biste smeli da ispustite iz vida.



Tragedy in Tragidor

Igra: **Neverwinter Nights 2**

Kontakt: <http://tragidor.pbwiki.com>

Veličina: 105,5MB

Jedan od prvih modova koji su se pojavili za NWN2. I pored svih kasnije objavljenih održao se u vrhu, pre svega zahvaljujući zanimljivoj priči nabijenoj akcijom, misterijom, i ponajviše tragedijom.

Avantura počinje nakon što se Vaš karavan, usled pogoršanja vremenskih prilika, zaustavlja u krčmi naselja pod imenom Tragidor. Nakon noći provedene u ovom mestašcu shvatićete da sve nije onako kao što bi se dalo očekivati: Tragidor je pod konstantnom najezdom Orkova, dok njegovi stanovnici pod okriljem mraka nestaju jedan po jedan. Ova dva naizgled nepovezana događaja imaju zajednički uzrok, čije će otkrivanje biti i jedan od vaših glavnih zadataka. Pored razotkrivanja misterije Tragidora, razloga za igranje ovog moda je više: odlično odradjeni karakteri, kako neutralni tako i oni iz vaše družine, interesan-

tan dizaj nivoaa kao i novi magični predmeti na koje ćete naići.

Tragedy in Tragidor preporučen je likovima između 5. i 7. nivoaa, i to dobre ili neutralne orijentacije, s obzirom da ćete prilikom igranja biti pod pritiskom izvršavanja herojskih dela. I pored nekoliko otkrivenih bagova i nelogičnosti u dizajnu nivoaa i likova, ovaj mod ostaje među najboljima koji su se ikada pojavili za NWN2. Stoga Vam, nakon što dovršite prvu oficijelnu ekspanziju pod imenom Mask of Betrayer, topla srca preporučujemo Tragedy in Tragidor.



Riot Act

Igra: **Half-life 2**

Kontakt: <http://uoz.multiplayer.it/ra/>

Veličina: 119MB

U poslednje vreme svedoci smo eksplozivne pojave dodataka koji popunjavaju priču iz HL2. Iz celog tog gulaša ponekad ispliva i nešto kvalitetno, kao što je to bio slučaj sa Minervom (čiji poslednji deo i dalje nestrpljivo čekamo) ili recimo Synergyjem. Po kvalitetu priče i dizajna, Riot Act nimalo ne zaostaje za već spomenutima.

Nakon prolaska Gordona Frimena kroz Nova Prospekt, usled znatnog oštećenja sistema, prestaju da funkcionišu brave na ćelijama. U ulozi Džamila Lija, člana pobunjeničkog pokreta i jednog od zatvorenika, imaćete zadatak da iz Nova Prospekta pobegnete. Riot Act akcenat stavlja na borbu zatvorenika i obezbeđenja, u kojem ćete i vi imati svoju nemalu ulogu.

Autor se prilikom izrade svojski potrudio, te je pored izvršnog dizajna nivoaa u iste ubacio i podršku za HDR

tehnologiju. Iako svež, mod je okarakterisan kao jedan od najboljih koji su se do sada pojavili za HL2. Ne dozvolite da Vam promakne!



Microsoft



XBOX 360



Oosetite snagu jedne od najboljih konzola

PLAYSTATION 2



PS2

Nintendo

Wii

...DA LI VAM JE JOS NESTO POTREBNO ?

Jedna od najinovativnijih konzola ikada.

NINTENDO DS



PLAYSTATION 3



PLAYSTATION 3

This is living

SONY PSP
SLIM

PSP

PlayStation Portable



Jedna od najboljih rucnih konzola ikada!

SCENA 83

Razvojni tim: Ninja Theory
Izdavač: Sony Computer
Entertainment Europe

Heavenly Sword



Just try and have a little patience (Take That – Patience)



S lažemo se da je krajnje neobično početi opis jedne igre stihom iz pesme ponovo okupljenog britanskog pop sastava, ali rekli bismo da je ovo mantra koje se drže svi koji imaju apsolutno poverenje u tržišni uspeh PlayStationa 3. Strpljenje i čekanje na prve velike hitove koji će moći da pokažu koliko Sonyjeva konzola zaista može se bliži kraju s obzirom na to da je za sledeću godinu najavljeno nekoliko zaista izuzetnih ostvarenja poput Metal Gear Solida 4 ili Gran Turisma 5 koje smo najavili u prošlim brojevima. Ako vam se ipak ne čeka, dobra vest je da je jedan naslov ogromnog potencijala pred nama i da se upravo kroz njegovu prizmu dosta toga može nazreti. Značaj Heavenly Sworda za sudbinu najjače igračke konzole današnjice svakako nije presudan, ali može mnogo toga da sugeriše.

Crvenokosa Nariko glavni je junak epske avanture u kojoj pomoću drevnog mača Heavenly Sword pokušava da svet oslobodi tiranije zlog kralja Bohana, koji opet po svaku cenu želi da dođe u posed mističnog oružja koje njegovom nosiocu ubrzano oduzima životnu energiju. Svesno šaljući sebe u smrt, glavna junakinja ima svega nekoliko dana da obavi svoj zadatak.

Kao što smo pomenuli u najavi, Nariko u avanturama prati njena usvojena sestra Kai koja zbog svoje krhke građe više voli borbu na distanci za koju koristi samostrel. Saradnja između ova dva lika potencira se od samog početka priče – jedna od prvih scena zahteva od vas da sa Kai poubijate što više protivnika koji prilaze vašem utvrđenju, da bi one koji se provuku dočekala Nariko. Mlada ratnica je orijentisana na borbu izbliza sa velikim brojem protivnika zbog čega je bilo vrlo važna pravilna implementacija kontrolnog sistema. Najvažniji faktor uspešnog preživljavanja je Heavenly Sword, oružje koje može da ima jednu od 3 forme. Jedna od njih zbog svoje brzine je idealna za sukobe sa slabijim protivnicima, druga služi za njihovo efikasno razgratanje dok je u svoj najjačem obliku mač idealan kada je potrebno da se fokusirate na grupu neprijatelja koji dolaze iz jednog pravca. S obzirom da ćete vrlo često biti okruženi buljukom protivnika koji

vas napadaju sa svih mogućih položaja defanziva je vrlo značajan faktor preživljavanja. Klasičnom izbegavanju (evade) dodeljen je desni analogni džojstik dok će se Nariko sama braniti ako niste u fazi napada. Da sve ipak ne bi bilo toliko prosto treba reći da neprijatelji napadaju brzim, snažnim ili tzv. unblockable udarcima, pa shodno tome morate odabrati na koji način ćete se zaštititi. Ako se do sada niste dobro upoznali sa motion sensor tehnologijom, Heavenly Sword će to sigurno promeniti. Kao što smo već pomenuli u najavi, aftertouch sistem omogućava da nakon što ispalite projektil kontrolirate njegovu putanju preko žiroskopa, što je pre imperativ, nego dodatna mogućnost. Mi moramo da priznamo da smo se dobro ozojili već na samom početku kada je za relativno kratko vreme bilo potrebno uništiti 3 džinovska katapulta udaljena nekoliko stotina metara od nas. Ipak, implementacija after toucha je zaista fenomenalna – nivoi sa Kai u kojima treba pogađati protivnike sa velike distance su izuzetno interesantni, dok u slučaju Nariko, blago drmusanje kontrolera omogućava započinjanje kombo serije u vazduhu ili kontranapad ako su vas protivnici poslali u vazduh.

Uz par zaista jednostavnih zagonetki koje obično od vas traže da otvorite određeni prolaz i nekoliko kratkih sekvenci u kojima je samo potrebno u pravom momentu pritisnuti odgovarajući taster (nalik na God of War), 95% vremena provešćete u sukobu sa ogromnim brojem protivnika. Njih ima iznenađujuće malo kada govorimo o raznovrsnosti a pritom i ne pokazuju bogzna kakvu inteligenciju, jer se ponašaju po predefinisanoj šemi, pa tako uvek postoji „fora“ koja manje-više svaki put prolazi. Da borbe ipak ne bi bile dosadne, Nariko poseduje veliki broj





gotovo savršeno realni pokreti. Sve to igru podiže na jedan viši nivo i zaista omogućava da se uživate u dešavanja na ekranu.

Svaki minut proveden uz Heavenly Sword predstavlja čistu esenciju zabave, pa će vas igra sigurno držati sve dok je ne pređete.

Pravo je pitanje da li je bez obzira na svu svoju raskoš ovako kratka avantura vredna 60 evra? Na to pitanje ćete skladno svom budžetu ipak morati sami da date odgovor, ali propustiti ovako nešto jednostavno nema smisla.

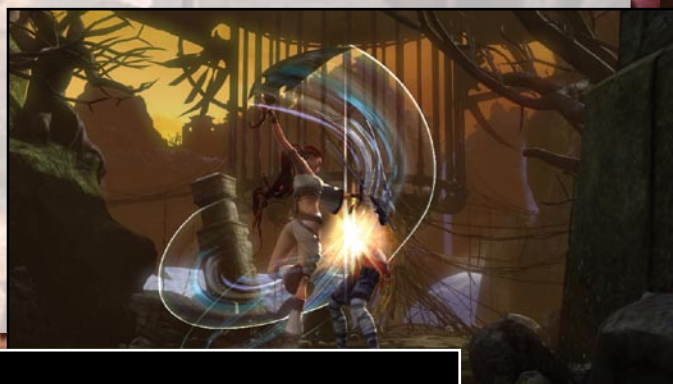
Heroes & Heavenly Sword

Scena iz 16. Epizode prvog serijala izuzetno popularne američke serije Heroes u kojoj Micah Sanders (Noah Gray-Cabey) i njegova majka Niki Sander (Ali Larter) igraju Heavenly Sword izazvala je veliki buku, i pre svega je predstavljala sjajan marketinški trik koji je igri svakako doneo na popularnosti. Interesantno je da je ono što smo videli na ekranu zapravo bio demo koji je igračima postao dostupan za download sa PlayStation Networka nekoliko meseci kasnije.

Vladimir Dolapčev

kombo udaraca, a atraktivni napadi otključavaće vam nove kombinacije, odnosno bonus materijal koji obuhvata making of video ili artwork. Glavni protivnici takođe nisu ništa posebno – šabloni po kojima se bore mogu se brzo naučiti, a pomaže i izobilje energije kojom se možete dopuniti u toku borbe. Sve ovo samo pojačava utisak da je igra iznenađujuće laka, što možda i ne bi bilo toliko primetno da joj i dužina nije upitna. Naime, nekih 7-8 sati je više nego dovoljno da je završite, što je pomalo poražavajuće kada se zna da je na njen razvoj potrošeno čitavih 5 godina. Nakon toga, Heavenly Sword ne nudi ništa drugo – online naravno ne postoji, a strogo linearni karakter nivoa i jedan mogući završetak sigurno vas neće stimulisati da se iznova upustite u njegovo prelaženje.

Vizuelni dizajn koji je bio prilično potenciran ispunio je sva očekivanja. Zapravo, to zvuči vrlo skromno – Heavenly Sword je praznik za oči, sigurno jedna od najlepših igara za platformu koja pleni kvalitetom i bogatstvom animacije, arhitekturom nivoa (koja je opet nalik na God of War), impresivnim svetlosnim efektima i suludim brojem likova koji se odjednom mogu naći na ekranu. Ne treba ni pominjati da je frame rate izuzetno stabilan, sa par jedva primetnih padova koji nikada nisu trajali duže od par sekundi. Nemoguće je da u priči oko prezentacije izostavimo i zaista fenomenalno renderovane međuanimacije koje su vrlo bliske kvalitetu savremenih filmskih ostvarenja nastalih u celosti na računarima. U najavi smo već pomenuli da je ovom segmentu posvećena izuzetna pažnja – sinhronizacija i kvalitet glasovne podloge su vrhunski, isto kao i



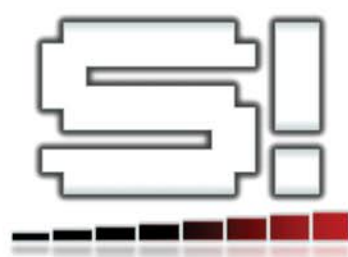
Platforma: PlayStation 3

Za: odlična grafika, sjajan iskorićen motion sensor, glasovi glavnih junaka, animacije

Protiv: izuzetno kratka igra

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4800 dinara



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



FIFA 08

Dobra stara FIFA, pomislili smo i ovog puta, igra opet izgleda sjajno, EA Sports opet obećava mnogo, ali Pro Evolution Soccer i bez mnogo truda ostaje na tronu koji je zauzeo pre nekoliko godina. Međutim, nakon malo igranja poželjeli smo još malo, pa još malo... Vrlo brzo je postalo očigledno da je FIFA 08 za next-gen konzole jedno sasvim prijatno iznenađenje. Očekivali smo blagu evoluciju prošlogodišnjeg izdanja (plašili se stvari koje će biti pokvarene), a dobili smo mnogo više.

FIFA 07 za Xbox 360 je izgledala za klasu bolje od prethodnih verzija, a godinu dana razvoja je uticalo na to da se mnoge sitnice ispeglažu, atmosfera podigne na viši nivo, i samim tim prezentacija opet unapredi. Naravno, zumirani igrači izgledaju sjajno i prepoznatljivi su na prvi pogled, ali ovoga puta se lako raspoznaju i tokom igre, zbog karakterističnih frizura i fizičkih atributa, ali (bar oni poznatiji) pre svega zbog odlično animiranih pokreta, načina trčanja i driblinga. Ako na to dodamo detaljne, licencirane dresove, sjajne atmosferske prilike (pokušajte da odigrate utakmicu pod svetlom reflektora dok pada kiša i biće vam jasno o čemu govorimo) a igrače postavimo na neki od trideset stadiona koji su modelirani po pravim, postavlja se pitanje koji je sledeći korak unapređivanju prezentacije ove igre, ili bar onoga što se dešava na terenu. (ako izuzmемо dodavanje sudije i pomoćnika, koji misteriozno nedostaju na terenu tokom igre) Za menije je sledeći korak prilično jasan, tako izgledaju sjajno, i dalje umeju da budu nepregledni i neintuitivni za korišćenje. Utisak kod menija popravila muzika koja je, po običaju, odlično odabrana i standardnog je kvaliteta



za EA Sports naslove. Što, uostalom, važi za kompletnu zvučnu podlogu igre, od skandiranja publike, preko efekata dešavanja na terenu do komentatora.

Kao što smo već rekli, odlična prezentacija je nešto što se od EA Sportsa očekuje, a pozitivno iznenađenje se javilo kada smo istrčali na teren. FIFA je poznata po tome da je prilično laka za učenje, podložna tome da AI uvek prima golove iz određenih situacija, i ni sama ne zna da li je arkada ili simulacija. Ovoga puta je razvojni tim čvrsto odlučio šta želi od svoje igre i to i napravio. FIFA 08 je definitivno simulacija, koja skoro savršeno oponaša ritam fudbalskog meča, način igranja koji je trenutno aktuelan i koja forsira

promenjenog sistema veštačke inteligencije, koji sada funkcioniše posebno za svakog igrača na terenu, koji svake sekunde odluči o oko 1000 potencijalnih reakcija na poteze igrača. Osim što se tako ređe ponavljaju određene animacije i reakcije, očigledno je da AI bolje brani prostor, zatvara slobodne igrače i izvodi ubitačne kontre. Iako je zbog tolike promene ova verzija nešto teža od ostalih u početku, (možda čak i preteška za početnike, ili one koji su suviše naviknuti na raniju logiku igranja) to se kasnije višestruko isplati pošto duže ostaje zanimljiva, a samim tim i zabavna igraču.

Pored standardnog izbora modova za jednog ili više igrača koji bi morali da zadovolje potrebe svih fanova fudbala, najveći novitet je "Be-a-Pro" mod u kom birate jednog igrača i igrate samo sa njim. Pogled je u ovom slučaju iz trećeg lica, iza ramena igrača, a ošvajate poene zahvaljujući

tome koliko ste bili korisni svojoj ekipi. Dakle, ako izaberete da vodite odbrambenog igrača, nećete imati prilike za puno izleta u napad, ali ćete verovatno snositi krivicu za primljene golove. Može se desiti da veći deo utakmice i ne vidite loptu, pa da jednim potezom rešite pobednika. Iako se možda taj način igranja virtuelnog fudbala neće dopasti svim igračima, jasno je da će imati svoje poklonike. Dodatni plus je svakako kamera, uz koju će svi driblinzi koje izvedete izgledati mnogo bolje i spektakularnije, nego kada utakmicu pratite sa tribina.

Kao što znate, i ove sezone imamo podelu na next-gen i "onu drugu" verziju. Tako da će u ovde opisanoj igri uživati samo vlasnici Xbox 360 i PlayStation 3 konzola, dok će vlasnici PS2, a posebno PC-a morati da se zadovolje verzijom koja je definitivno pregažena vremenom. (zapravo, nemaju nikakav razlog da igraju FIFA-u pored PES-a, koji je uostalom od ove godine i na PC-u next-gen)

Verovatno se sada pitate "Ko je bolji, FIFA ili PES?", ali na to ne možemo da odgovorimo. U trenutku pisanja ovog teksta aktuelan je bio samo demo PES-a 2008, koji ipak ne prikazuje pravo stanje stvari. No, na osnovu njega i istorije tog serijala, kao i iskustva igranja ovogodišnje FIFA-e, jasno je da su u pitanju dve vrlo različite igre. EA Sportsov naslov će igrati oni koji vole nešto sporiji i taktičniji fudbal, uz bolju grafiku i kompletniju licencu, a Konamijev oni kojima je arkadniji pristup igri bliži i ne smeta im nedostatak licence. A neki (mnogi?) će verovatno igrati i obe igre u zavisnosti od raspoloženja.

Luka Zlatić



razmišljanje u svakom trenutku o sledećem potezu umesto odigravanja napamet naučenih akcija. Sve to proizilazi iz



Sistem: Xbox 360 (postoje i verzije za sve aktuelne igračke platforme)

Za: Odličan audio-vizuelni ugođaj. Mnoštvo modova. Dobar AI i kontrole. Najbolja FIFA do sada.

Protiv: Trik driblinzi su isuviše moćni. Nepregledni meniji.

Kontakt: www.fifa08.ea.com, www.extremecc.co.yu 3150 dinara

Cena: 4999 dinara

EA Sports

NBA Live 08

SCENA

71

XBOX

Prošle godine, u EA Sport-
su su malo požurili kako
bi next-gen NBA Live 07
ugledao svetlost dana na
vreme, i igra je bila prilično
nedovršena, i po mnogima
je najgora u serijalu. Ove
godine je uloženo dosta
truda da se ispravi što se
ispraviti može, ali i pored
toga prilično je očigledno
da će konkurencija (Sony
NBA 08 i NBA 2k8) ostati bar
korak ispred.

adidas basketball.com



Prvi utisak je da će se možda NBA Live 08 oštro suprotstaviti takmacima, pošto je sve vizuelno unapređeno. Od parketa, preko tribina, pa do detalja na licima igrača. I animacije su poboljšane, što i nije bilo teško kada se uzme u obzir da su se prošle godine košarkaši kretali kao marionete u rukama početnika. Nažalost, i dalje postoji preteran osećaj izveštačenosti i serijal će morati da napreduje u tom segmentu sledeće sezone. Utisak dodatno popravlja i nova kamera koja prikazuje bolje uglove i čini da NBA Live 08 izgleda kao TV prenos, a pritom može komotno da se igra. I ovde postoji loša stvar, a to je povremena bagovitost koje se ogleda u tome što će se kamera ponekad zaglaviti na pogrešnoj strani terena. Dodatni plus za atmosferu TV prenosa su i poboljšani komentari, ali i zvučni efekti.



Tamo gde je najvažnije, na samom terenu, EA-ov NBA ipak gubi na ispit. Nezavisno od nivoa težine, veštačka inteligencija protivnika nije na najzavidičnijem nivou. U početku je lako probiti se kroz odbranu do obruča i položiti loptu, dobrom rotacijom lopte doći do otvorene pozicije za šut, ili posle jednog

liko šutirate iz polja, mnogo više uticaja na to da li ćete pogoditi imaju karakteristike igrača nego pravilno izveden šut. Ukoliko ste ispod koša i ne zakucate, prečesto ćete promašiti zicer ili pogoditi zadnju stranu table što će vas sigurno nervirati. Nejasno je kako je moguće da se ovo događa već godinama na svim platformama, a da u EA Sports-u to ne menjaju.

Kada je vreme da se branite od protivničkog napada, možete prepustiti kontrolu nad kretanjem odbrambenog igrača AI sistemu, a vi samo birate kada ćete pokušati da ukradete loptu ili blokirate šut. Iako ovo činu igru nešto lakšom kada igrate protiv konzole, u pitanju je mač sa dve oštrice, pošto će mnogima tako NBA Live 08 biti isuviše lak. Takođe, kada igrate protiv prijatelja, on može da iskoristi sve mane veštačke inteligencije i dobije vas bez mnogo problema. Dakle, postavlja se pitanje da li ovaj novi sistem donosi išta dobro i zašto bi ga neko izabrao umesto klasičnog.

Od dodatnih modova, tu su mogućnost učestvovanja na takmičenju u zakucavanju ili šutiranju trojki, dinastija, FIBA takmičenje, i već standardan EA sports izbor modova za igru u više igrača. Zakucavanja se jednom rečenicom mogu objasniti kao "dobra ideja koja je loše implementirana". Iz-

bor poteza je prilično velik, ali se mnogo poteza izvodi na sličan način, a igra ne oprašta ni najsitnije greške u tajmingu, pa ćete vrlo često promašiti zakucavanje za milisekund, ili izvesti pogrešan potez zbog najsitnije greške u pomeranju analognih stikova. Takmičenje u šutiranju trojki je ostalo maltene neizmenjeno i vrlo brzo će dosaditi igračima zbog sistema šuta koji mnogo manje zavisi od njihove veštine, a više



od karakteristika igrača. Dinastija je, takođe, skoro identična svojim ranijim verzijama. Jedini pravi novitet ovde je osam svetskih ekipa u FIBA takmičenju, ali je njihov izbor prilično čudan pa fale recimo Litvanija i Portoriko, a takođe i naša reprezentacija koja bi bar u virtuelnom obliku mogla da bude dobra.

NBA Live 08 je definitivno korak ovog serijala napred na next-gen konzolama, ali je nedovoljan. Tek ukoliko se razvojni tim ugleda na FIFA-in, verzija za sledeću sezonu bi mogla da bude takmac za titulu najbolje simulacije košarke. Do tada ovaj naslov ostaje zabavna opcija u igri za više igrača, ali će njen single-play-



er privući samo ljubitelje arkade, ili će onima koji više vole simulacije poslužiti da se ubije vreme do izlaska NBA 2k8.

Luka Zlatić

Sistem: Xbox 360 (postoje i verzije za sve aktuelne igračke platforme)

Za: Zanimljivo u početku. Igra dobro izgleda dok je statična.

Protiv: Slab AI. Čudne animacije. Brzo dosadi.

Kontakt: <http://www.easports.com/nbalive08/>, www.extremecc.co.yu

Cena: 4999 dinara

Prilagodite svoju opremu svom načinu igranja

Uz pomoć Logitech periferija učinite igranje udobnijim i savršenijim, a sve sadržaje igre mnogo dostupnijim.

Ergonomski Logitech G5 miševi sa laserskom tehnologijom daju novu preciznost, brzinu i lakoću korišćenja.

Logitech G15 tastatura prilagođena za igrače pruža sav komfor na koji ste navikli.

Logitech ChillStream gamepad sa integrisanim ventilatorom, omogućava da igrate duže, jače i opuštenije jer će vam ruke ostati suve i hladne tokom igranja.

Logitech G25 volan sa pedalama za gas, kočnicu i kvačilo i menjačem sa šest brzina pruža vam pravo vozačko iskustvo. Sa ovim volanom više ne igrate samo igre nego se zaista trkate.



GEJMIJALNO

Nije dovoljno samo da nabavite igru – neophodna je i kvalitetna periferna oprema koja će parirati njenom dizajnu i mogućnostima. Za igrače koji žele da budu još pokretniji, da igraju i zabave se na računaru, Logitech je kreirao proizvode koji maksimalno olakšavaju igranje i pružaju dodatnu slobodu.

www.logitech.com



Logitech

Designed to move you™



Esc

F1

F2

F3

MSI GX700E



Kontakt: MSI Srbija, www.msi-scg.com

Višestruko veća cena, lošije performanse, nemogućnost upgrade-a su osnovne prepreke koje su sprečavale kupce da se umesto desktop varijanti odluče za mobilne ekvivalente. Notebook računari imaju svoje prednosti i mane, naime zarad mobilnosti u izradi komponenata se koriste ultralaki, otporni (čitaj: ultraskupi) materijali, koji s jedne strane obezbeđuju

prenosivost, a sa druge strane uslovljavaju visoku cenu i kompromise u vidu degradacije performansi zarad manje potrošnje i slično. Kako je Asus najavio novu generaciju laptop računara sa mogućnošću izmene/upgrade komponenti, a opšti trend pada cena notebook-ova je u jeku, jedna po jedna prepreka polako se ruše i sada smo u situaciji da je jaz između ove dve vrste računara sve manji. Još jedan u nizu proizvođača koji se trudi da smanji razlike je MSI.

Gaming serija laptop računara kao klasa postoji i kod drugih proizvođača. ASUS sa svojom G2 serijom je svakako jedan od onih za koje su gotovo svi čuli. Međutim, retko koji uređaj je uspeo da se nametne kao rešenje koje će svojim dizajnom, funkcionalnošću, performansama uspeti da opravda uloženi novac. Do sada. Poenta priče je da oduševljenje može početi pre nego što otvorite kutiju. Dovoljno je da bacite pogled na nalepnicu na bočnoj strani i da ostanete prilično zatečeni. Tu piše: Color: Piano Black; LCD: 17" WSXGA+ (Glare type), CPU: Intel Core® 2 DuoTM T7500, HDD: SATA 250GB, Memory: DDRII 1GB*2; ODD: HD DVD; Communication: 802.11n/BT v2.0+EDR; OS: Microsoft® Windows® Vista Home Premium! Još niste oduševljeni? Zaboravili su da napišu da je unutra GeForce 8600M GT sa 512MB DDR3, da je rezolucija 1680x1050, da sound sistem ima Dolby sertifikat i da poseduje 4.1 sistem sa subwooferom (da, dobro ste pročitali!!) Uvucite jezik, ima još. HDMI izlaz, Gigabitni LAN, FireWire, 1.3 Mpix kamera, 5 in 1 Card Reader, Express Card slot za proširenja... Sad udahnite duboko,

pa da nastavimo, zabava tek počinje.

U paketu dolazi i par korisnih stvarčica: ranac za notebook, urađen u istom stilu kao i laptop, slušalice, kao i laserski miš takođe brendiran od strane MSI-ja. Istina je da se radi o odlični A4 Tech X-750BF Laser Gaming mišu opisanom u Play!-u 14. Zato o njemu nema potrebe ponovo pisati. Gaming paket dobija svoje pravo lice kada izvadite laptop iz kutije. Veliki MSI znak okružen tribalima crvene boje dominira zadnjom stranom ekrana i u kombinaciji sa piano površinom, koja je, ruku na srce, koliko izuzetno lepa isto toliko izuzetno teška za održavanje. Sve to daje nagoveštaj zveri koja se nalazi ispod. Motiv tribala krasi i palm rest (oko touch pad-a), sam skroll deo touch pad-a kao i miša, a dodatno (crveno) obojeni WASD taster, strelice i NumPad 4862 tasteri naglašavaju da se radi o pravom gaming računaru. 17" WSXGA ekran izuzetnog ugla vidljivosti pokazuje svoj pun sjaj u native rezoluciji koja se obično sreće na 22" monitorima, omogućavajući vam da, uz pomoć 4.1 Dolby sistema zvučnika transformišete GX700E u mini bioskop. Veliki ekran sa sobom nosi određene pogodnosti – kao što je pomenuto, a da se zaključiti da je implementirana "velika" tastatura sa NumPad i full QWERTY tasterima. Enter je nešto manji nego što bismo voleli, ali generalno gledano, taj

koncept je veliki plus, što ume da bude veoma korisno u svakodnevnom radu jer nema gužve među tasterima od kojih svaki ima npr. po tri funkcije.

Fizičke karakteristike GX700E su posebna priča. Dimenzije koje iznose 395 x 278 x 26.5 mm stavljaju ga u klasu manjih 17" laptop računara, pa za slim izgled dajemo još jedan plus dizajnerima MSI-ja. Težina od 3.4 kg ga ne svrstava u perolaku kategoriju, ali nije ni preterana, pa je pravi pogodak što uz njega ne ide torba već ranac, u kome je lakše nositi teže uređaje. Sa druge strane ovaj uređaj je pravljen kao desktop replacement, pa malo veća težina ne treba da čudi jer ipak, ovo nije računar koga ćete svaki dan nositi sa sobom na posao. Baterija se naslanja na sve dosad pomenuto, u idle režimu pružiće 2h rada dok će pod opterećenjem 6 ćelija dati nešto više od 1 sat i 10 minuta, što je, s obzirom na konfiguraciju i veličinu ekrana dobra autonomija.

Layout tastera i priključaka je dobro raspoređen, uz malu zamerku na nezgodno postavljene USB konektore sa strane koji znaju da zasmetaju, posebno kada se koristi na uskom prostoru.

Naše je mišljenje da bi bolje bilo da su izvedeni i na zadnju stranu koja osim ethernet, telefonskog priključka, bravice i napajanja ne sadrži nikakve ulaze/izlaze. Na vrhu ekrana se nalazi 1.3Mpix VGA kamera koja prikazuje maksimalnu rezoluciju od 640x480 koja se aktivira tasterom koji se nalazi pored ON/OFF dugmeta. Tu su takođe i kontrole za Browser, Wireless i Bluetooth 2.0, uz programabilni taster (P1). Sa leve strane se nalazi HD DVD optički drajv i dva USB konektora, na zadnjoj strani su pomenuti LAN i telefonski konektor, priključak za napajanje i Kesington bravica. Sa desne strane mesto su pronašli PCMCIA slot, USB, HDMI i VGA, a preostala (prednja) strana nosi FireWire, audio priključke (mic, line-out, headphone) i 5 in 1 CardReader. Stereo sistem koji poseduje 5 zvučnika u kombinaciji sa Realtek audio čipom vrlo dobro funkcioniše, i sastoji se od četiri klasična i jednog subwoofer zvučnika sa donje strane uređaja. Dva se nalaze u uglovima iznad tastature, do ekrana, a sa suprotne strane su druga dva, pozicionirani malo niže uz ivicu, dok je subwoofer kružnog oblika, malo ispupčen, i pomeran u levu stranu. Ovakav sistem reprodukcije daje odličan zvuk za jedan mobilni uređaj, jer se konačno zaobilazi flat bezličnost karakteristična za notebook računare.

Ispod „haube“ se krije matična ploča bazirana na odličnom Intel i965GM čipsetu u kombinaciji sa Santa Rosa platformom – Intel Core 2 Duo T7500 koji efektivno radi na 2.2 GHz, 2 x 1GB DDRII, nVidia GeForce 8600M GT 512MB

DDR3, WD hard disk kapaciteta 250GB sa 5400 rpm, Toshiba HD DVD, Realtek audio čip, Intel Wireless adapter. Sve to omogućava više nego udoban rad sa Windows Vista Home Premium (Serbian Edition) platformom i većinom novih igrica. Bioshock, Colin McRae DIRT, HALO II, Lost Planet i slični naslovi su igrivi u visokim rezolucijama, sa većinom detalja na maksimumu. Naravno, nismo očekivali previše, ali se 8600M GT pokazao kao vrhunska kartica i odlično znao da iskoristi svih svojih 512MB. Očigledno je kombinacija odličnog procesora sa DX 10 grafičkim adapterom i 2GB RAM-a pun pogodak, te je MSI sa svim problemima koje smo mu servirali uspeo da izađe na kraj. Ne treba zaboraviti ni HD DVD drajv koji je i dalje ekskluziva čak i u dekstop varijanti, a videti ga u prenosnoj izvedbi jasno nam je da MSI priprema teren za izlazak novih igara na novoj generaciji optičkih medija. HDMI izlaz je još jedna karakteristika koju jednostavno moramo pohvaliti, prateći trend nadolazećih tehnologija, kao i sa HD DVD optikom implementiran je i High Definition Multimedia Interface, što predstavlja logičan potez jer će reprodukcija audio/video sadržaja sa optičkog drajva sve više biti u HD formatu pa će laptop moći da prenosi sliku i zvuk na HD televizore i velike monitore – čime se u ovom uređaju zaokružuje prava multimedijalna celina. Za entuzijaste tu je još jedan slot za proširenje radne memorije, a s obzirom da cena iste iz dan u dan pada i da je novi operativni sistem u stanju da proždere sav RAM koji mu date ovo deluje kao korisna investicija.

Rezultati	MSI GX700E
3DMark 05	5692
3DMark 06	2981
PCMark05	
Cpu	5720
Memory	4631
Graphic	4689
HDD	4055

Imajući u vidu konkurencijska rešenja MSI nudi slično, spakovano u manje kućište, elegantno dizajnirano, sa nezaobilaznim tribalnim motivima koji naglašavaju njegovu gamersku prirodu. Konačno je napravljen laptop koji će svojom cenom ponuditi sve ono što se od njega očekuje, a onda ćete u paketu pronaći i par iznenađenja koja će vas dodatno obradovati. Kada bi rekli da smo mu našli neku ozbiljnu zamerku – slagali bismo vas. Uvek možemo pričati kako po površini ostaju otisci prstiju (zato se i isporučuje micro fiber krpica), kako su USB portovi mogli biti bolje pozicionirani, te da baterija kratko traje, ENTER dugme je malo, prenosivost se sa 3.4 kg dovodi u pitanje... Možemo ali nećemo. Zver je tu, u slim telu perfektonog dizajna, sa srcem punokrvnog Intel Merom Core2Duo procesora i 8600 mobilnih kandži dugih 2GB, HD oružjem u rukama i optičkim senzorima rezolucije 1.3MP, iscrtana je crvenim tribalima i spremna je za igru. Jedino pitanje koje se može postaviti je da li ste vi spremni za nju? Ako ne verujete, skinite E sa naziva i pročitate numeričku oznaku od pozadi. Definitivno Golden award.

Marko Nešović



Specifikacije	MSI GX700E
Procesor	Intel Core2Duo T7500 @ 2.2 GHz
Čipset	Intel i965GM
Memorija	2 x 1GB DDR2
Grafička karta	GeForce 8600M GT 512 MB DDR3
Hard disk	WD2500BEVS
Optički uređaj	Toshiba HD-DVD TS-L802A
Lan	Realtek RTL 8168/8111 Gigabit
Wireless	Intel Wireless LAN
Displej	17" 1680 x 1050 WSXGA+
Težina	3.4 kg
Dimenzije	395 x 278 x 26.5-35 mm

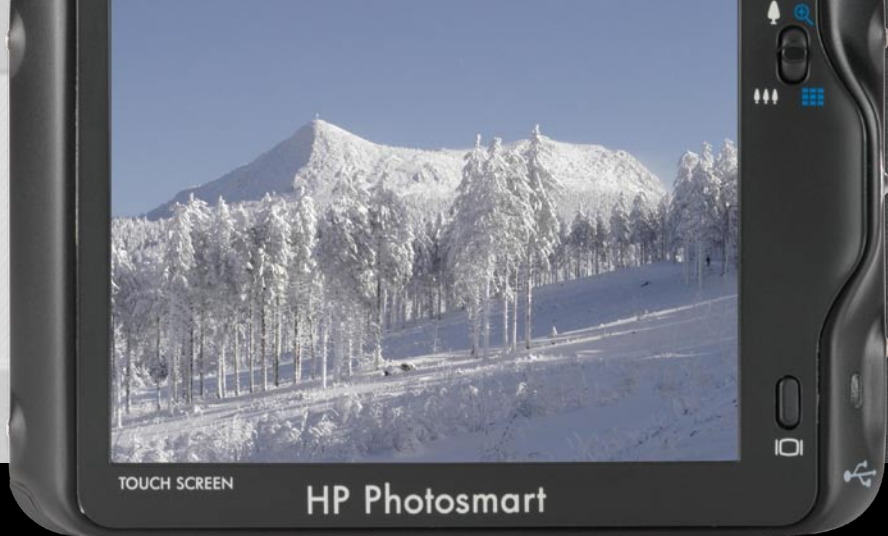


Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com



HP PHOTOSMART R937



Kompanija Hewlett Packard je definitivno ozbiljno shvatila tržište digitalnih fotoaparata. Možda čak i previše ozbiljno. Naime, trenutno je u njihovoj novoj ponudi čak deset digitalnih fotoaparata, gde apsolutno svi modeli pripadaju komercijalnoj klasi "Digital Compact". Iz tog razloga, razlike između njihovih modela su zaista minimalne, pa čak i u pogledu dizajna! Mi ćemo vam ovoga puta predstaviti njihov najbolji digitalni fotoaparat, jedini koji se zapravo nešto više razlikuje od ostalih uređaja u gami. U pitanju je najnoviji model oznake HP R937, koji iako je na vrhu ponude, još uvek nije blizu klase (polu)profesionalnih aparata. Ipak, komercijalnost i traženost uređaja u klasi kojoj pripada nas navode na zaključak da je ova ponuda sasvim logična.

HP R937 je na prvi pogled potpuno ozbiljan i moderan fotoaparat. Bez daljeg

Kontakt: www.hp.co.yu

osobina koje ga izdvajaju od ostalih i čini ga nešto skupljim. Pre svega, to je veliki LCD TFT ekran osjetljiv na dodir, kao i sveukupno moderan dizajn. Ekran je zaista nešto na šta se čovek mora navići. Njegova dijagonala je čak 3,6 inča, što je negde oko 10 cm! Imajući u vidu da je on standardne postavke (4:3), možemo sa sigurnošću reći da je ovo danas definitivno najveći displej na tržištu digitalnih fotoaparata! On praktično prekriva čitavu zadnju stranu uređaja, a uređaj nije baš malih dimenzija (104.1 x 25.4 x 71.2 mm). Nije baš ni male mase, s obzirom da teži 200 grama sa baterijom. Ali ipak, tu je taj sjajni ekran... Ne samo njegova veličina, već i funkcionalnost koju donosi činjenica da je osjetljiv na dodir. Svi oni tasteri sa strane su sada postali nepotrebni, a postoji mogućnost i postavljanja više opcija u osnovnom režimu rada. Dakle, nije više potrebno lutati po listama menija tražeći neku od opcija/funkcija. Sada su vam sve bitnije operacije ostavljene kao opcija u samom startu, pa su čak i grafički obeležene. „Touch-screen“ radi vrlo efikasno i retko ćete napraviti neku grešku u radu.

U paketu sa ovim fotoaparatom dobijate još i USB kabl, trakicu za nošenje oko ruke, CD sa softverom i uputstvom za upotrebu, kao i punjač za bateriju. Što se tiče dizajna, kao druge velike prednosti ovog aparata u odnosu na ostale iz HP-game, on je ujedno moderan ali i smiren. Odlikuju ga velike, takoreći „slobodne“ površine i u ruci praktično deluje kao neki pravilni, gladak predmet. Možda se nekom neće svideti njegov oblik, koji nije baš najlogičniji, ali i dimenzije zajedno sa težinom, koje su ipak nešto veće u odnosu na druge aparate iz HP-ove ponude. Nešto ozbiljnije korisnike će pomalo zabrinuti veličina objektiva, koji je žrtva modernog dizajna. Iako mali, ovaj objektiv „Fujinon“ tipa (3x optički zum, f3.5 - 7.4) je dovoljno efikasan i povezan je sa procesorom koji omogućava respektabilnih osam megapiksela (3336 x 2484 piksela maks.). Dovoljno za fotografije posterskih veličina.

Kada već govorimo o radu modela R937, treba reći da je naše mišljenje o njemu poprilično šareno. Veliki i „user-friendly“ displej osjetljiv na dodir je svakako velika prednost. Među prednosti spadaju i „anti-shake“ sistem, koji

dozvoljava i drhtavu ruku prilikom fotografisanja, kao i jedan od najefikasnijih sistema eliminacije tzv. „crvenih očiju“. Takođe, za razliku od nešto jeftinijih HP-ovih digitalaca, ovaj model poseduje dosta opcija manuelnog podešavanja svih bitnijih aspekata fotografije. To su svakako balans bele boje, ekspozicija, ISO podešavanja (od ISO200 do čak ISO1600), evaluacija automatskog fokusa, ali i adaptivno osvetljenje, kojim se HP posebno hvali. Dakle, ima dosta modova za sve malo ozbiljnije korisnike. Na kraju, tu je i ugrađen softver za obradu slika, ali i za njihovo obeležavanje/„tagovanje“, kao i raspoređivanje po kategorijama za kasnije lakše pronalaženje i direktno štampanje sa memorije aparata (32 MB interne; eksterna SD tipa – maks. 8 GB). Međutim, postoji je i druga strana priče. Pitamo se ko je u HP-u uzeo prvi primerak ovog modela u ruke, aktivirao optički zum i rekao: „Ah, pa ovde je sve u redu..“?! Jeste objektiv vrlo malih dimenzija i teško je uopšte koncipirati optiku za neki ozbiljniji zum, ali zvuk koji pri zumiranju ispušta ovaj aparat je nepodnošljiv. Dalje, veliki ekran je zaista efektan i ostavlja bez daha, ali zato procesor koji plasira sliku na isti je nedorastao zadatku. Pri smanjenom osvetljenju slika na ekranu „teče“ veoma veoma sporo, gotovo da se može porediti sa tražilom nekog slabijeg mobilnog telefona! Na kraju, HP ni na ovom digitalcu nije rešio problem fokusiranja, u smislu da korisnik još uvek ne može da sam određuje koji deo slike će fokusirati, niti ga interfejs obaveštava koji deo scene je fokusiran. Sve se svodi na anticipaciju preko velikog displeja, što ipak u neku ruku olakšava procenu.

Ako neko isključivo ceni finalni rezultat nekog digitalnog fotoaparata, onda će uglavnom biti srećan sa R937 modelom. Njegov finalni rezultat su poprilično kvalitetne fotografije, što možda neko i neće očekivati imajući u vidu gotovo minijaturni objektiv. HP je svojim softverskim rešenjem obuhvatio sve moguće situacije, pa je fotografisanje lako i efikasno. Pored svih spomenutih manuelnih podešavanja, tu su i predefinisane postavke uslova slikanja i to 13 različitih. Uz malo truda, fotografije zaista mogu biti odlične i onakve kakve ste vi i zamislili da budu. Opet zamerka na ekran – prikaz fotografije uglavnom nije dobar, gde se finalni rezultat ipak najbolje vidi kada se „fotke“ prebace na kompjuter putem USB kabl.

HP R937 košta nešto manje od trista evra sa porezom, što je solidna cifra, ali ipak u rangu gde je izbor aparata zaista veliki. Nismo sigurni koliko HP može da „pliva“ u tom delu tržišta, ali možemo reći da je ovaj fotoaparat kvalitetan proizvod, sa nekoliko referentnih aspekata i osobina koje će sigurno biti dobre vodilje ka novčaniku kupaca.

Vladimir Kosić

Naziv:	HP Photosmart R937
Megapiksela:	8.0
Memorija:	32 MB (interna), SD maks. 8 GB (eksterna)
Objektiv:	„Fujinon“, f3.5-7.4, 3x optički zum
Kontakt:	www.hp.co.yu
Cena:	300€

Logitech Squeezebox

P Trend bežičnih komunikacija koji polako uzima globalne razmere počinje da postavlja nove standarde na svim poljima gde je moguće žičanu vezu zameniti bežičnom. Integracija više uređaja u jedan (kućni) media centar započeta u Redmondu (Windows Media Center Edition) nije zaživela među širokim narodnim masama, ali je zato dala podstrek proizvođačima hardvera da osmišljavaju razne uređaje orijentisane ka centralizovanom multimedijalnom uređaju. Još jedan u nizu All-in-one gedžeta dolazi nam iz Logitech kuhinje, a u pitanju je multimedijalni player interesantnog imena – Squeezebox.

Ideja koja stoji iza Squeezebox-a je da on bude uređaj preko koga ćete moći da slušate muziku bez potrebe da razvlačite kablove po celoj kući i uključujete svoj PC – bežična komunikacija, pristup centralizovanoj biblioteci digitalnih fajlova, online slušanje radio stanica, pregled RSS feed-ova samo su neke od širokog spektra mogućnosti ove „kutije“. U saradnji sa kompanijom MP3tunes Logitech ostvaruje zajedničku viziju pod nazivom „Vaša muzika bilo gde“. MP3tunes omogućava korisniku da lako skladišti svoje muzičke fajlove i da im pristupi sa bilo kog mesta u bilo koje vreme. Podešavanje Music Locker servisa je jednostavno, a vlasnici Squeezebox uređaja ne moraju čak ni da uključuju svoj računar da bi uživali u muzici. Moguće je kreirati i aktivirati Premium nalog na MP3tunes Music Locker servisu direktno

preko Logitech SqueezeNetwork naloga. Na MP3tunes Music Locker servisu mogu se uskladištiti svi popularni muzički formati, kao što su MP3, WMA, AAC (iTunes) i OGG. Uz Oboe Sync softver koji dolazi uz MP3tunes, korisnici mogu veoma lako da uploaduju muziku sa svojih računara na Music Locker servis koji čuva fajlove na internetu, bez ikakvih ograničenja po pitanju slušanja ili skidanja. Besplatna proba traje 12 meseci, a nakon toga korišćenje ovog servisa se naplaćuje 39.95 USD godišnje i uključuje neograničen prostor za skladištenje, neograničen protok i pristup.

Razmaženi Logitech-ovom inovativnošću ni od ovog uređaja nismo očekivali ništa manje nego da nas zadivi. Velika šarena kutija, na čijoj se spoljašnjosti i unutrašnjosti nalazi mnoštvo korisnih

informacija pored Squeezebox-a nosi i daljinski upravljač, stereo kablove za zvučnike sa pozlaćenim kontaktima(!), ispravljač za struju i uputstvo za upotrebu. Dizajneri iz Slim Devices-a su ponovo uradili odličan posao. Fenomenalno



Kontakt: Computerland, www.compland.co.yu



bez bojazni za gubitkom kvaliteta.

Ponovo je Logitech dokazao da svojim visokim kvalitetom izrade, izvanrednim dizajnom i širokim spektrom podržanih formata, kao i intuitivnim interfejsom napravio još jedan uređaj koji treba dodati na svoju "MustHave" listu. Wireless konekcija, 24bit DAC konvertor, RSS, internet radio, mobilnost, maksimalna udobnost pri korišćenju, nesvakidašnji dizajn samo su neke od karakteristika ovog uređaja koji vas tera da se pitate kako ste ikad živeli bez njega. Cena koja je malo manja od 300€ ostavlja gorak ukus, ali će zato pravi ljubitelji muzike iz fotelje umeti da cene (plate) kvalitete Logitech-ove "raspevane kutije". Osim cene, koja je očekivano visoka, ne vidimo razlog zašto ovom izvanrednom uređaju ne bismo dali PLAY! Golden Award.

Marko Nešović

dizajniran uređaj, crne boje, glossy prednja strana sa displej-om i portovi za periferne konekcije na zadnjoj strani, kao i postavljeni deo za oslonac uređaja koji mu omogućava da veoma čvrsto stoji na bilo kojoj ravnoj površini. Kada je povezivanje u pitanju na zadnjoj strani sa leva na desno nalaze se mini stereo izlaz za slušalice, levi i desni analogni audio izlaz (RCA), digitalni optički izlaz, digitalni koaksijalni izlaz, ethernet port i ulaz za napajanje uređaja.

Prilikom povezivanja sa PC-jem, Squeezebox zahteva da skinete SlimServer, aplikaciju baziranu na browseru preko koje vršite ubacivanje muzike, kreiranje playlista, podešavanje opcija reprodukcije, podešavanja servera i uređaja, kao i sva ostala setovanja. Možda bi elegantnije rešenje bilo da se uz Squeezeserver isporučuje cd ili mini USB sa SlimServerom, jer njegova celokupna funkcionalnost zavisi od programa koji ne ide u pakovanju, i ako dodamo da je kod nas i dalje preovlađujuća konekcija dial-up a veličina instalacije SlimServera oko 28MB, ovo može da bude izvor frustracija korisnika. Takođe, ovaj nedostatak možemo pripisati činjenici da je Squeezebox veoma svež proizvod i da u trenutku proizvodnje, SlimServer nije bio spreman. Povezivanje sa bežičnom, kao i sa LAN mrežom je vrlo jednostavno, i svodi se na setovanje određenih parametara, IP adresa računara ili uređaja sa koga se koristi muzika, a meniji u uređaju vas vode kroz sva podešavanja, tako da se i bez korišćenja uputstva ovaj posao oduzima oko 10 minuta.

Kada smo uspjeli da povežemo uređaj na odabranu mrežu, seli smo u fotelju i uzeli daljinski upravljač. Navigacija kroz menije je vrlo intuitivna i sva podešavanja se obavljaju brzo i jednostavno. Odabir foldera, playlista, ekvilajzera, pritisak na dugme i - to je to, istog sekunda iz zvučnika se začula muzika, bez ikakvih distorzija i anomalija, dajući nam priliku da, dok uživamo u muzici namestimo screensaver. Od ponuđenih opcija tu su Spectrum Analyzer, datum i vreme, VU meter, RSS mod, Snow mod (gde mali

delovi svetlećih slova otpadaju sa reči na displeju) kao i Now Playing mod. Kao što smo pomenuli, SlimServer na PC računaru je glavna aplikacija zadužena za organizaciju i reprodukciju muzike na Squeezebox-u. Nakon instalacije server se smešta u system tray i prilikom pokretanja podiže default browser koji predstavlja okvir za rad. Radna površina je podeljena na dve polovine po vertikalnoj osi, pri čemu se sa desnom stranom kontroliše Squeezebox player, tj play, pause, skip, stop, repeat, shuffle, jačina zvuka, paljenje/gašenje dok se ispod ovih komandi prikazuje trenutno aktivna playlista. Sa leve strane na „Home“ ekranu je moguće kretati se kroz foldere na različite načine, po izvođaču, albumu, žanru, godini, omiljenim pesmama, slučajnim izborom i po playlistama. Postoji mogućnost pretrage po imenu, povezivanja na Internet Radio stream-ove, dodavanja plug-in-ova, podeševanje uređaja, puštanje muzike iz drugih programa (Winamp) i sve to bez ustajanja iz fotelje.

Ono što definitivno izdvaja Squeezebox od mobilnih rešenja tipa iPod sa 30GB sa stereo sistemom je činjenica da je reprodukcija muzike ograničena samo veličinom vašeg hard diska i kolekcije muzike koju posedujete. Treba pomenuti da uređaj poseduje HiFi 24-bit Burr-Brown DAC koji u kombinaciji za digitalnim optičkim i koaksijalnim konektorom omogućava vrhunsku reprodukciju muzike



Model	Logitech SqueezeBox
Dimenzije	19.2 x 8 x 9.3 cm
Konverter	High fidelity 24-bit Burr-Brown™ DAC
Podržani formati	WAV, WMA, MP3, MP2, AIFF, AAC, Ogg Vorbis, FLAC, PCM, Apple Lossless
Interfejs	IEEE 802.11b (Wi-Fi), IEEE 802.11g, IEEE 802.3 (Ethernet), IEEE 802.3u (Fast Ethernet)
Kompatibilnost	iTunes library, MusicMagic, Live365, Moodlogic, Pandora, RadiolO, Radio Time, Rhapsody, Shoutcast i Windows® Media Radio
Podržani OS	WindowsXP/2000.NT; Mac OSx 10.3.5 i noviji, Linux/ BSD/ Solaris, Perl 5.8.3 i noviji
Audio izlaz	Digital optical, coax i analog
Dodatne funkcije	Sat i alarm, Wireless Bridge, RSS



A4 Tech NB-90D

I za pomalo mističnog imena proizvoda koje možete pročitati u naslovu teksta krije se najnoviji proizvod poznatog proizvođača periferija – A4 Tech-a. U pitanju je bežični miš, sa pokojom skrivenom funkcijom.

Sam dizajn miša dobro je poznat i najviše podseća na Logitech MX510 (518) "glodara" dobro poznatog proizvođača. Sličnost je čak možda tolika da zaista čudi da je A4 Tech-u bilo dozvoljeno da takav dizajn koristi. No, to je već neka druga tema. Sam dizajn doprinosi tome da miš jako lepo leži u ruci, uz negativnu stranu toga što je projektovan isključivo za desnjake. I levoruki korisnici ga doduše mogu koristiti, ali uz "zaboravljanje" na dodatni točkić sa leve strane. Kada smo ga već pokrenuli, počnimo od njega. U pitanju je horizontalno postavljen točkić koji se koristi (u osnovnom setu komandi) za zumiranje. Miš pored toga poseduje i levi i desni taster, zatim centralno dugme koje se zove "Wheel jump" kao i sam točkić. On je širi nego kod drugih miševa i samim tim omogućava prstu znatno lepše prijanjanje na površinu za skrol. Iznad točkića nalaze se još dva dugmeta, koji po osnovnim setovanjima simuliraju dvoklik, što je, ispostaviće se, jako korisna opcija kada se na nju jednom naviknete. Od tehničkih karakteristika treba pomenuti da miš poseduje solidnih 800DPI, i dovoljno kvalitetne "nožice" da lako prijanja na svaku podlogu.

Međutim, ono što je dodatna opcija ovog uređaja jeste činjenica da se u paketu dobija i – podloga. Kružnog je oblika, tvrda i po dimenzijama u srednjoj grupi mousepad-ova. Međutim, koliko vas neće iznenaditi to što je miš bežičan i nema kablove, toliko hoće činjenica da podloga ima! Naime, podloga se kači na USB port, čime obezbeđuje jednu unikatnu funkciju – donosi mogućnost mišu da radi bez bilo kakvih baterija! Tako je – NB-90D napaja se iz podloge, što znači da nikada nećete morati da kupujete baterije ili imate dodatne izdatke za njih.

Ovo naravno samo po sebi donosi i dobre i loše strane. Dobre su već pomenute, a

loša je ta što ćete NB-90D uvek morati da koristite na za to predviđenoj podlozi. Takođe, postavlja se i pitanje šta je zapravo bežično u ovom A4 Tech-u, kada ste i dalje ograničeni kablom koji povezuje podlogu i vaš računar. Pa i pored toga, u pitanju je jedno jako interesantno rešenje koje vam omogućava da po izuzetno povoljnoj ceni imate bežičnog miša, i da za njega ne morate plaćati niti jedan dinar sve vreme korišćenja. Kako je NB-90D radio sasvim korektno u svim aplikacijama u kojima smo ga testirali, ostaje nam samo da ga preporučimo korisnicima koji žele kvalitetan bežični miš po povoljnoj ceni.



Kontakt: Telix, www.telix.co.yu

Nakon nešto više od godinu dana od ulaska na "DAP" scenu, Mikrosoft je najavio drugu generaciju svojih "Zune" prenosnih audio/video uređaja.

Novi Zune



Za četrnaest meseci, MS je prodao nešto više od milion svojih Zjun uređaja, što je i bio cilj kompanije iz Redmonda, kada je, prošle godine u Julu, lansiran njihov plejer. Iako cifra nije ni blizu one od 100 miliona prodatih modela kojom se diči Epl (doduše za pet i po godina prodaje), CEO kompanije, Steve Balmer, kaže da je Mikrosoft zadovoljan ostvarenim rezultatom, jer su napravili velik i uspešan ulazak u polje koje je do sad pripadalo samo firmi Stiva Džobsa.

No, kao i sve drugo, tako je i prva verzija Zjuna vremenom postala dosadna, pa je MS rešio da osveži brend novom, drugom generacijom uređaja. Glavne kategorije na koje su DAP-ovi podeljeni su Fleš i HDD. Logično, jedan ima Fleš ostavu, dok drugi zapisuje podatke na tvrdom disku.

HDD "Zune"

Novi model nazvan je "Zune 80". 80, naravno, zbog broja gigabajta koji može da primi. U odnosu na originalni model, povećana je dijagonala displeja, na 3.2 inča, a rezolucija je ostala QVGA. Druga generacija manja je od prve, kao što je i bilo očekivano, dimenzije su umanjene za skoro trećinu, 61.1 x 108.2 x 12.9 milimetara. Nova generacija dobila je i novi "Zune Pad". U pitanju je četvorosmerni d-pad osetljiv na dodir, sa dugmićima. Na žalost, "Zune 80" za sada dolazi samo u jednoj boji, i to crnoj. Za ostale boje tu je firma "ColorWare", a sve što treba da uradite je da spakujete oko 100 evra i naručite kućište koje boje želite. Što se tiče samog Zjuna, on će koštati 250 dolara, u Srbiji verovatno oko 400.

Fleš "Zune"

Napravljen je u dva modela, 4GB i 8GB, i, gle čuda, zovu se "Zune 4" i "Zune 8". Dimenzije su mu, naravno, manje od hard

drajv modela, iznose 41.4 x 91.5 x 8.5 milimetara. Dimenzija displeja je 1.8", a paleta boja je u ovom slučaju proširena, obuhvata ružičastu, i uz taj model dobijete i album Britni Spirs (wink), zelenu, crnu i crvenu boju. Cena će biti 200 dolara za veći, odnosno 150 za manji model.

Očekuje se da druga generacija plejera krene sa prodajom u Novembru. Zanimljivo je da će "Zune 30" (novo ime za stari model) dobiti novi softver, isti kao i onaj koji krasi nove modele. Svi Zjunovi (znači i stari) će imati novi, redizajnirani interfejs, kao i mogućnost sparivanja s drugim MS plejerima. Softver je potpuno izmenjen i poboljšan, a kod je napisan "od početka" tako da više neće podsećati na WMP10. Takođe je omogućeno i puštanje "podcast"-a, zahtev koji se čuo previše puta u prošlosti da bi ga Redmond ignorisao. Noviteti su i podrška za h.264 i MPEG-4 (pored WMV-a, izgleda je bahatost u smislu podrške samo svog video kodeka koštala MS nekoliko prodatih modela), sinhronizacija videa sa Media Centrom i mogućnost sinhronizacije bilo kojeg sadržaja korišćenjem WiFi-a.

Ukoliko rešite da kupite Mikrosoftov model na raspolaganju vam je dosta dodataka, doduše sa dosta paprenom cenom, tako na primer dok sa AC adapterom košta 50 dolara, "Car Pack" 80, kožna futrola 50, a za nove (default), "Premium" slušalice, kupci će morati izdvojiti 40 zelenih novčanica. Pošto su Mikrosoftovi "Zune" plejeri i Eplovi iPodi direktni konkurenti, sklepali smo uporednu tabelu mogućnosti. Dve tabele, da budemo precizniji, u jednoj je HDD Zjun stavljen pred "Touch" i "Classic", a u drugoj su na crti "Flash" i "Nano".



**Bundle Pack**

4x LIDER

**4in1 Leather Power
FeedBack Wheel**

MALO PRODAJNA MESTA:
BEGRAD: NTSoft 011/303-1-303, Saša eStevan Electronic 011/2686-694, MM House 011/3610-510, Game-S 011/33-45-062, Metro Kmjaca, Metro Zemun, Tempo Villine Vode, Tempo Novi Beograd, Idea Extra, PC Centar - Banjica 011/3672495, PC Centar - Kneza Miloša 011/3344-273, PC Centar - Konjarnik 011/3474-264, PC Centar - Požeška 011/2542-941, Strong Electronics 011/3619-419, Sampro 011/19-88-55, Mega Computer 011/286-13-13, Virtual Digital Studio 011-3112-049, The Biro 011/2169-176
NOVI SAD: NS Games 021/458-058, Comtrade Shop 021/426-180, Metro, Tempo, PC Centar 021/6614-657, MS Millhouse Computers 018/514-400, Game Box 018/514-666, Metro, Tempo
BOR: Deus 063/80-62-310, Link 063/770-6095
JAGODINA: Crveni Džin 035/224-036
PC Centar 035/233-777
KIKIJA: Xeon 0230/401-930
ŽAJEČAR: Taurus 019/425-172
PETROVAC NA MLAVI: Force Computers 012/335-005
ČUVENKA: Crvenka Net 025/523-757
VALJEVO: Qbox 014/227-579
ČAČAK: Uspion 032/340-410
KRŠEVAČ: Hazard 037/492-405
ZREČANIN: Mobilix 023/510-785
Computer service 023/523-757
Arala 3 023/515-173

Uvoz i distribucija:
Office Com d.o.o.
011/208-2220
Ex Ecentar d.o.o.
011/2447-198

www.speed-link-srbija.com

Funkcija	Zune 80GB	iPod "Classic" 80GB	iPod "Touch" 8GB
Cena	\$249.99	\$249.00	\$299.00
Veličina (mm)	61.1 x 108.2 x 12.9	61.8 x 103.5 x 10.5	61.8 x 110 x 8
Težina (grami)	128	140	120
Displej (inči)	3.2	2.5	3.5
Tip displeja	LCD	LCD (LED osvetljenje)	LCD, osetljiv na dodir
Rezolucija	320 x 240 (očekivano)	320 x 240	480 x 320
Navigacija	"Zune Pad"	"Click Wheel"	"Multi-touch"
WiFi	Da (802.11b/g očekivano)	Ne	802.11b/g
Bežična sinhronizacija	Da	Ne	Ne
Bežično deljenje sadržaja	Da	Ne	Ne
Bežična prodavnica	Ne	Ne	Da
Browser	Ne	Ne	Da
Baterija	20 sati muzike / 5 sati videa	30 sati muzike / 5 sati videa	22 sati muzike / 5 sati videa
Punjenje baterije	2.25 sati / 1.25 sata na 90%	4 sati / 2 sata na 80%	3 sata / 1.5 sat na 80%
Audio podrška	WMA, "protected" WMA, WMA "Lossless", MP3, MP3 VBR, AAC	AAC, "protected" AAC, MP3, MP3 VBR, Audible, "Apple lossless", WAV, AIFF	AAC, "protected AAC", MP3, MP3 VBR, Audible, "Apple lossless", WAV, AIFF
Video podrška	WMV, H.264, MPEG-4	H.264, MPEG-4	H.264, MPEG-4
FM Tjuner	Da	Ne	Ne
PC / Mac kompatibilnost	Da / Ne	Da / Da	Da / Da
Klijentski softver	"Zune Software"	"iTunes"	"iTunes"
Boje	Crna	Srebrna, Crna	Crna

Druqa tabela, Fleš Zjun protiv iPod nano-a:

Funkcija	Zune 4 / 8GB	iPod "Nano" 4 / 8GB
Cena	\$149.99 / \$199.99	\$149.00 / \$199.00
Veličina (mm)	40.64 x 91.44 x 8.4	71.12 x 53.34 x 6.6
Težina (grami)	48.2	48.2
Displej (inči)	1.8	2
Tip displeja	LCD	LCD (LED osvetljenje)
Rezolucija	320 x 240	320 x 240
Navigacija	"Zune Pad"	"Click Wheel"
WiFi	Da (802.11b/g očekivano)	Ne
Bežična sinhronizacija	Da	Ne
Bežično deljenje sadržaja	Da	Ne
Bežična prodavnica	Ne	Ne
Browser	Ne	Ne
Baterija	20 sati muzike / 4 sati video	24 sati muzike / 5 sati video
Punjenje baterije	2.5 sati / 1.5 sat na 90%	3 sata / 1.5 sat to 80%
Audio podrška	WMA, "protected" WMA, WMA "Lossless", MP3, MP3 VBR, AAC	AAC, "protected" AAC, MP3, MP3 VBR, Audible, "Apple lossless", WAV, AIFF
Video podrška	WMV, H.264, MPEG-4	H.264, MPEG-4
FM Tjuner	Da	Ne
PC / Mac kompatibilnost	Da / Ne	Da / Da
Klijentski softver	"Zune Software"	"iTunes"
Boje	Ružičasta, Zelena, Crna, Crvena	Srebrna, Plava, Zelena, Crvena, Crna

Neko voli WiFi, neko tačskin, pa ćemo konačan sud prepustiti vama. **Uživajte.**

Srđan Bajić

Transcend T.Sonic 840

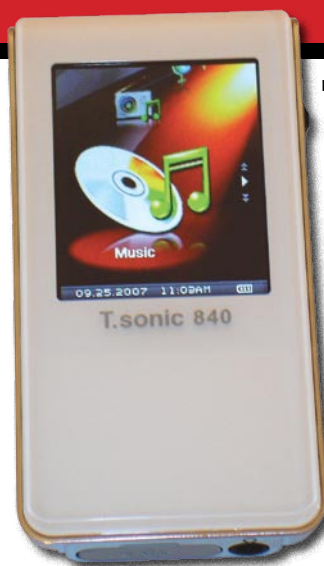
Pojavom iPod-a pre par godina mp3 plejeri su dobili novi referentni dizajn, nove karakteristike, nove standarde koje su trebali da nadmaše ako su hteli da se takmiče sa najpopularnijim gadgetom na planeti. Ne dugo nakon pojave iPod-a, ovaj mali plejer počeo je da dobija mlađu braću najrazličitijih oblika, kapaciteta, karakteristika i postao mnogo više od toga – prepoznatljiv simbol, modni detalj, obeležje Apple-a. Nije trebalo puno vremena pa da takav dizajn usvoje ostali proizvođači, i da promenom određenih karakteristika (memorije, displeja, komandi, dodatnih funkcija) dobiju iPod klonove koji su zadržali pobjednički dizajn i uglavnom za manju sumu novca nude sličan, retko bolji i uglavnom lošiji proizvod.

Transcend je firma koja je kod nas poznata po kvalitetnoj RAM memoriji, flash diskovima, i od skora po odličnim mp3 plejerima – pa vam u tom duhu ovog puta predstavljamo T.Sonic 840. Za razliku od direktnih konkurenata iPod Nano i Creative Zen V, Transcend je malo deblji, širi od Nano-a, ali mu to povećanje dimenzija omogućava veći displej – 1,8" u odnosu na 1,5" kolika je dijagonala na malom Apple-u i Creative-u, kao i duži životni vek baterije, koja isporučuje 30 sati neprekidnog slušanja muzike naspram 24 koliko nudi Nano i nešto više od 15 koliko izdržava Zen V. Po izgledu, T.Sonic osim što je malo duži, više podseća na Zen V nego na Nano, ali ipak ima mesta za veći ekran i duplo bolju bateriju.

Za razliku od sličnih plejera, Transcend se odlučio da dugmiće za kontrolu stavi sa strane umesto napred, čime je ostalo mesta za veći displej pa je dobar deo prednje površine ostao neiskorišćen, ali su zato sve kontrole stavljene sa strane. U principu ovakav raspored komandi je vrlo logičan i lako se navikava na isti jer se prilikom držanja plejera vrhovi prstiju nalaze na komandama sa strane, tako da nema potreba za dodatnim tasterima napred. Ovakav potez predstavlja svojevrsan rizik

jer traži od korisnika da se navikava na drugačije komande od uobičajenih, ali naše je mišljenje da je ovakav raspored vrlo dobar i predstavlja odličan izbor rasporeda kontrole. Ne treba zaboraviti da su čuveni Sony Walkman-i imali ovakav raspored dugmića. Sa leve strane se nalazi dugme za snimanje i dvosturki taster za kontrolu jačine zvuka. Sa suprotne strane je slajder za zaključavanje, reset dugme kome se može pristupiti jedino nekim uskim predmetom (olovkom), čime se onemogućava njegovo slučajno aktiviranje; play/pause dugme, kao i trosmerni točkić (sa klik funkcijom) koji služi za navigaciju kroz menije i kretanje kroz pesme (Ff & Rw). Možda bi plejer bolje izgledao i bio znatno funkcionalniji (verovatno i skuplji) da je u njega ugrađen veći ekran koji bi zauzeo više praznog prostora na prednjoj strani.

FM radio funkcija nije neuobičajena kod ovakvih uređaja, T.Sonic 840 je poseduje, integrisani tuner ima dobar prijem, a posebno pozdravljamo mogućnost snimanja radio programa u toku emitovanja čime se mogu snimiti emisije za kasnije slušanje. Funkcija diktafona je takođe podržana, a special feature koji se ovde nalazi je aktiviranje glasom koje automatski eliminiše tišinu u audio snimku tako što ne snima u pauzama razgovora, nego se aktivira na glas. Ostale karakteristike se uklapaju u profil ostalih multimedijalnih plejera: podržava .mp3, .wma i .wav audio fajlove, .mtv video fajlove koji predstavljaju kompresovanu varijantu klasičnih video fajlova (.avi, .mpg, .mpeg), a prave se uz pomoć softvera koji se isporučuje uz plejer. Od slika su podržani .bmp i .jpg formati. Podešavanja plejera su raznovrsna, i kreću se od ekvilajzera, preko opcija za puštanje muzike (shuffle- sa naprednim podešavanjima,



repeat), brzinu reprodukcije materijala, kvalitet snimka sa diktafona, automatski sleep timer, screen saver, vreme za slajd show prilikom prikazivanja fotografija, sinhronizaciju tekstova pesama (iz .lrc fajlova), vreme i datum, vremensku zonu, jezik...

Kombinacija metalnog tela i ugačane, tzv. mirror površine sa prednje strane daje ovom plejeru upadljivo lep izgled, a

1,8" TFT LCD ekran prilagođen

pregledu slika i video materijala će i u uslovima lošeg osvetljenja omogućiti odličnu reprodukciju multimedije. Kombinacija dobrog izgleda, audio i FM plejera, FM rekordera, diktafona, video plejera, telefonskog imenika, sa interfejsom koji podržava 13 jezika, funkcijom sata, kao i mogućnošću pregleda slika u sprezi sa 2GB memorije za beli odnosno 4GB za crnu varijantu, predstavlja izuzetan proizvod.

U paketu sa plejerom dolaze slušalice osrednjeg kvaliteta, koje za prvo vreme mogu da posluže, mini USB kabl, traka za nošenje oko vrata, uputstvo, kao i softver za konverziju video materijala. Za 80 evra, koliko košta varijanta sa 2GB predstavlja odličnu kupovinu, a mane koje su se potkrale su minimalne. Naime, može mu se zameriti činjenica da ne poseduje zvučnik, eventualno raspored tastera i činjenica da treba kupiti kvalitetnije slušalice zarad uživanja u muzici. Za razliku od konkurentskog Apple rešenja koje je bar duplo skuplje ovaj uređaj poseduje klasičnu USB vezu, ne zahteva iTunes da bi prebacivali muziku, ima brdo mogućnosti koje drugi plejeri nemaju, ali jednostavno – nije iPod. Ako vam se dopada iPod, ovaj plejer vam se neće svideti, ali u svakom drugom slučaju svojom funkcionalnošću će ispuniti više nego što se od njega očekuje. Jednostavno – veoma reprezentativan mp3 plejer sa odličnim odnosom cena/kvalitet.

Kontakt: Kimtec, www.kimtec.co.yu

Marko Nešović



Magazin

IT Market

Vodič za kupovinu kompjutera

...četiri godine sa vama



10 Vista trikova

Oke, Vista je već duže vreme u eksploataciji i pretpostavljamo da je većina korisnika povezala par stvari kad je reč o ovom sistemu. To bi značilo da ste naučili kako da se služite novim interfejsom, možda i kako da napravite neke manje izmene u načinu rada sistema. Dobro, svaka čast vama svima koji ste toliko uber-1337 da možete da pravite system map Viste, ali za ostale smrtnike, evo male liste zanimljivih trikova koje možete da iskoristite da sistem više prilagodite svojim potrebama. Pre nego što počnemo i jedno malo upozorenje, napravite Restore Point, jer ćemo se igrati sa registrom.

O čemu ćemo pričati?

1. Hakovanje User Account Controle-a
2. Otključavanje super truper tajnog administrator naloga
3. Igranje sa Aero temom – borderi
4. Brisanje metadate iz fajlova
5. Proširenje kontekstnog menija
6. Igranje sa Aero temom – ubrzanje i isključivanje
7. Izbegavanje login ekrana na višekorisničkom računaru
8. Podešavanje treptućeg kursora
9. Hakovanje skrinsejvera
10. Usporavanje animacija

Hakovanje User Account Controle-a

Iako predstavljen kao značajan alat u novom sistemu, User Account Control (UAC) ume baš često da skače po živcima. Isključite ga ako vam smeta. Najlakše je preko kontrolne table, u delu User Accounts and Family Safety -> User Accounts. Ovde možete uključiti ili isključiti UAC. Drugi način je da to uradite preko dobrog starog msconfiga (pokreće se preko komandne linije ili pretrage). Idete na Tools, i skrolujete do

Disable UAC. Morate restartovati računar da bi ove izmene bile vidljive. Ako želite baš baš oko, evo jedne korisne informacije: HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System\EnableLUA

Postoji još jedna stvar kod UAC-a od koje korisnici krenu da se nervozno češu po glavi. UAC je uzrok što dobijate ono da morate imati administrativna prava da bi komanda koju ste uneli u komand prompt bila uspešna, čak i ako ste ulogovani kao administrator. E vidite, da bi izvršavali te o-toliko-po-sistem-rizične komande, morate da pokrenete takozvani visoki komand prompt. Jedan način da to uradite je da kad pokrenete cmd, kliknete desnim na ikonicu koja se pojavljuje na vrhu start menija i selektujete "Run as administrator". Ako se, pak, dosta često koristite cmd-om, nećete želeti da to radite svaki put kad ga pokrećete, nego ćete napraviti prečicu ka visokom promptu na desktopu, ili ćete ga zakačiti za vrh start menija. Kako:

1. New -> Shortcut na desktopu
 2. U tekstualnom delu kucajte cmd, pa Next
 3. Sada kucajte ime prečice, pa Finish
 4. Desni klik na prečicu, Properties
 5. Shortcut tab, klik na Advanced
 6. Čekirajte kutijicu Run as administrator
- Ukoliko ikonicu želite u Start meniju, pogodite, prevučete je tamo.

Otključavanje super truper tajnog administrator naloga

U Visti postoje dva različita adminis-

tratorska naloga. Jedan normalan, pod kojim sebe zavode skoro svi vlasnici Windows Viste, i jedan sakriveni, tajni, misteriozni super administratorski. Koja je razlika? Redovan administrator dobija poruke kako mu trebaju administratorska prava da izvrši to i to, super administrator to ne dobija. Administrator na Windows XP-u je jednak super administratoru u Visti. Znači, super administrator nije podložan nikakvim zakonima UAC-a.

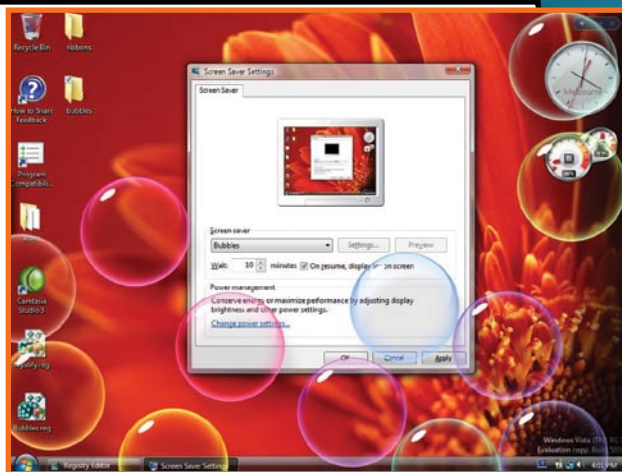
Super administratorski nalog možete uključiti na sledeći način: otvorite prethodno opisani "visoki" cmd, i u komandnoj liniji pišete sledeće:

```
Net user administrator /active:yes
```

Nakon ovoga, super administratorski nalog će vam se pojavljivati među ostalim nalogima, u panelu. Kad želite da ga isključite, samo umesto "yes" u gornjoj komandi kucajte "no".

Igranje sa Aero temom – borderi

Okviri sistemskih prozora Aero interfejsa su u Visti transparentni. Pa, pogodite, možete da ih smanjite, povećate, promenite boju ili izmenite nivo transparentnosti.





Kako smanjiti/povećati okvite:

1. Desni klik na desktop pa Personalize
2. Window Color and Appearance
3. Open classic appearance properties for more color options
4. Selektujte Windows Aero, pa Advanced
5. Border Padding – ovde menjate veličinu okvira

Kako promeniti boju i transparentnost:

1. Ponovite prva dva koraka od malopre
2. Izaberite boju za svoje prozore
3. Za promenu transparentnosti, igrajte se sa Color intensity slajderom, a da biste je skroz isključili, kliknite na kutijicu Enable transparency

Brisanje metadate iz fajlova

Metadata su sporedni podaci o fajlu. Na primer, kod muzičkih fajlova to su ime izvođača, album, godina produkcije, kod slike to je datum kad je slika snimljena, a kod dokumenata meta-

data je ime vlasnika fajla, koliko je vremena utrošeno da se on napravi i tako dalje. Metadata je vrlo korisna stvar prilikom pretrage, jer možete da tražite na primer svu muziku snimljenu 2003. godine. Najčešće program sam piše meta podatke, ali i korisnici mogu da izmene ili naprave te podatke (većinu) preko Properties -> Details.

Problem nastaje kada ne želite da iko sem vas ili ljudi iz vaše organizacije vidi te podatke, pogotovo ako je reč o važnim poslovnim informacijama. Ove podatke možete ukloniti na sledeći način:

1. Desni klik
2. Properties
3. Details
4. Remove Properties and Personal Information

5. Remove the following properties from this file – čekirajte kutijice kod onih podataka koje želite da uklonite.

6. Ako želite kopiju sa svim podacima, imate opciju Create a copy with all possible properties removed.

7. Možete obrisati meta podatke sa više fajlova odjednom, selektovanjem više fajlova istog tipa i ponavljanjem koraka iz ovog uputstva.

Proširenje kontekstnog menija

Kontekstni meni je desni klik meni, za one koji ne znaju. Ako držite Shift pri desnom kliku, videćete neke nove opcije:

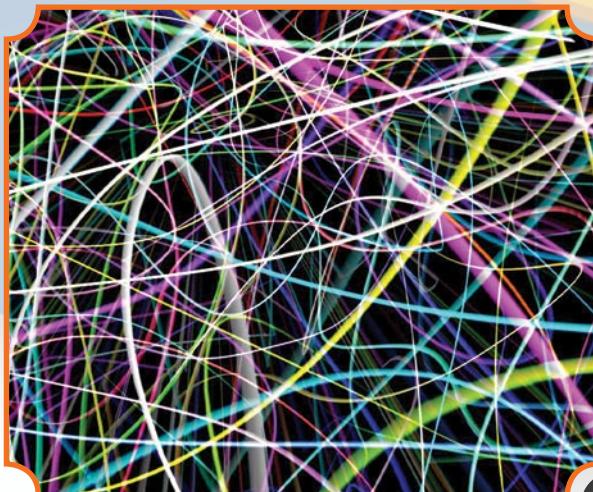
- Open as Read – Only
- Pin to Start Menu
- Add to Quick Launch
- Copy as Path (ovo kopira celu putanju do programa, na primer C:\Docs\text.txt)

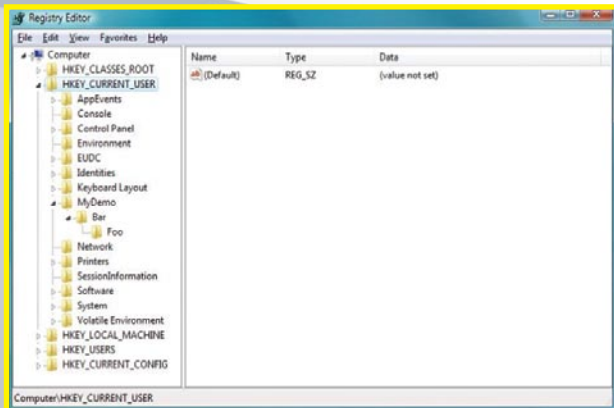
Igranje sa Aero temom – ubrzanje i isključivanje

Jeste, Aero je kul, ali na starijim mašinama može da vuče previše procesorskog vremena i memorije, tako da bi neki želeli i da ga isključe. Evo kako:

1. Desni klik na desktop pa Personalize -> Window Color and Appearance
2. Open classic appearance properties for more color options
3. U padajućem meniju izaberite nešto što nije Aero

OK, ovo i nije neki trik, tako da ćemo da objasnimo i kako možete da isključite neke stvari u Aeru. To radite tako što idete na System Properties (WinKey + Pause), pa Advanced system settings. U delu





Performance, kliknite na Settings, pa Custom. Sada možete da odaberete samo one stvari koje želite da gledate u Aero.

Izbegavanje login ekrana na višekorisničkom računaru

Standardno ponašanje Windowsa na višekorisničkom računaru je da prilikom pokretanja sistema zaustavi korisnika na takozvanom Log in ekranu, gde on mora da odabere koji nalog želi da koristi. E. To je lepo, ali postoji dosta korisnika koji u većini slučajeva koriste jedan, glavni nalog, dok neki drugi nalog koriste dosta retko, i ne treba im da ih Win stalno pita preko kojeg žele da se uključe. Evo kako da vas sistem stalno usmerava na jedan nalog:

1. U cmd-u ili u pretrazi upišite control userpasswords2
2. Obeležite onaj nalog na koji želite da se logujete automatski, i uklonite kukicu Users must enter a user name and password to use this computer
3. Nakon što se pojavi Automatic Log On dijalog, upišite lozinku

Podlašavanje treptućeg kursora

Kada kursor treperi, može biti dosta teško da ga vidite, pogotovo ako koristite lap, i to u prirodi. Širinu kursora možete povećati koliko god hoćete.

1. Control Panel -> Ease of Access -> Optimize visual display
2. Skrolujte dole do Make things on the screen easier to see
3. Izaberite širinu kursora, kliknite Save

Hakovanje skrinsejvera

U davnim danima, dok je vek bio mlad, a Aero tema se skidala sa neta, skrinsejveri su mogli lako da se podese da budu onakvi kakve ih korisnik želi. U današnjim vremenima, traka i mehurića, ovo nije moguće uraditi. Na standardan način. Živeo registar, ukoliko želite da promenite kako izgledaju mehurići u Bubbles skrinsejveru, ili broj ili debljinu traka u Ribbonsu, pokazaćemo vam

kako. Možete da učinite da boja mehurića bude metalik na primer, da podesite senku mehurića i da izaberete da li će se oni prikazivati na nekoj pozadinskoj boji ili na desktopu. Takođe, na Guglu se mogu pronaći načini kako promeniti i ostale skrinsejvere.

U polje za pretragu ukucajte regedit, ili skinite neki program sa neta za izmenu registra. Idite na sledeću adresu: HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ScreenSavers\Bubbles

1. Izaberite Edit -> New DWORD (32-bit) Value, i napravite DWORD sa imenom MaterialGlass. Ukucajte 1 u Value data ako želite staklene, transparentne mehuriće, ili nulu za metalik boju.
2. Napravite DWORD ShowShadows, i ukucajte keca za senke, ili nulu ako ih ne želite
3. Napravite DWORD ShowBubbles. Value data 1 za mehuriće na desktopu, ili 0 za crnu pozadinu.

Slično je i sa Ribbons sejverom. Adresa za izmenu njih je: HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\ScreenSavers\Ribbons

1. Edit -> New DWORD (32-bit) Value, napravite DWORD NumRibbons. Kliknite na Decimal i ukucajte broj traka koji želite da gledate, od 1 do 256
2. Napravite DWORD RibbonWidth, pa Decimal i onda ukucajte vrednost koja označava širinu trake.

Za vraćanje na originalni prikaz, dovoljno je izbrisati vrednosti koje ste napravili.

Usporavanje animacija

Ako baš želite da se izživljavate na vašoj Visti, možete, čisto užitka radi, usporiti animacije u njoj. Prvo je potrebno izmeniti registar, a posle toga držati Shift prilikom animacije.

1. U registru idite na adresu HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\DWM
2. Izaberite Edit pa New DWORD (32-bit) Value i napravite novi DWORD pod imenom AnimationsShiftKey. Ukucajte 1 za vrednost.
3. Izlogujte se i ponovo se ulogujte, ili restartujte računar.
4. Prilikom minimizacije ili maksimizacije držite Shift. Pustite dugme za normalnu brzinu.

Uživajte.



SnoopFree Privacy Shield

Veličina: 342kB

Sistem: Windows XP

Sajt: www.snoopfree.com

Poslednja verzija: 1.0.7

Cena: besplatan

“SnoopFree” nije program težak deset megabajta. “SnoopFree” neće jednim klikom očistiti vaš računar. “SnoopFree” nema fensi šmensi interfejs sašarenim Fotošop dugmadima. “SnoopFree”-u za funkcionisanje ne treba više od jednog megabajta RAM-a. “SnoopFree” razbija.

Oke, šta je “SnoopFree”. To je anti spajver program. Da, svi mi imamo naše sigurne anti spajvere koji su pritom ubedljivo najbolji na svetu baš zato što ih mi koristimo, i nikako nam ne treba neki novi. Ali da vam kažemo kako softver radi.

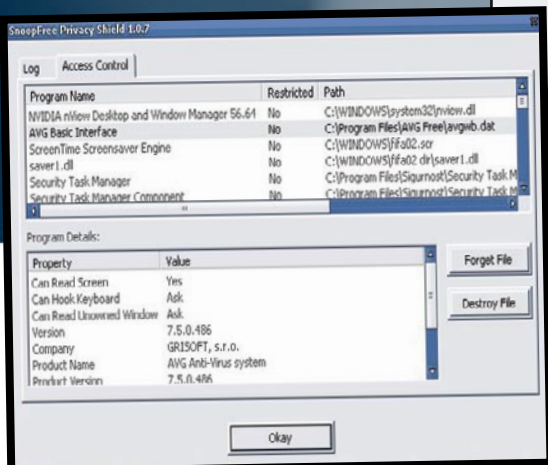
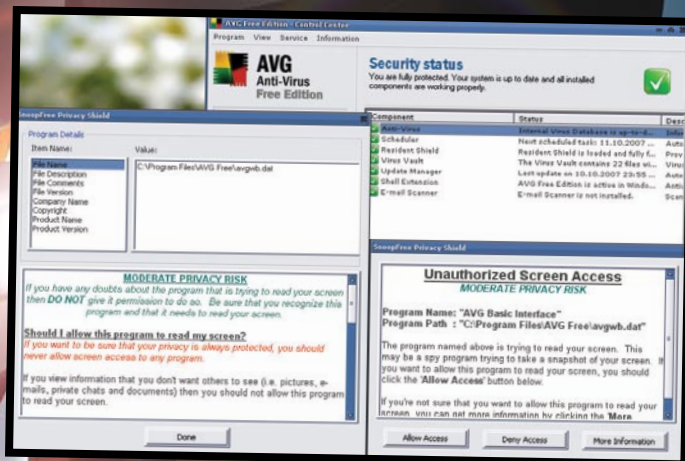
“SnoopFree” je mali program težak nešto manje od 400 kilobajta koji služi za zaštitu računara od različitih oblika spajvera. Prilikom raspakivanja, postaje sastavni deo startapa, i u memoriji zauzima onoliko koliko mu je teška instalacija,

400kB. Većina nas zna da spajver radi tako što se, nakon instalacije na računar, “kači” za domaćinovu tastaturu ili monitor i nadzire aktivnost, koju potom smešta u neki svoj log i šalje svom tvorcu, koji dalje među gomilom podataka pronalazi vašu šifru za mejl, čit sa švalerkom, broj kreditne kartice. Ono što program koji ovde opisujemo radi je da nadzire kad koji program hoće da se prikači na neki od izlazno / ulaznih uređaja. Kada primeti takvu aktivnost, obaveštava korisnika da program taj i taj, adrese te i te, servisa tog i tog želi da se prikači na taj i taj uređaj. Daje osnovne informacije o programu i govori koji je nivo rizika da je program spajver. Potom korisniku pruža mogućnost da sumnjivom programu dozvoli ili ne dozvoli pristup tastaturi ili nekom drugom uređaju. Kada je dozvola odobrena, ili nije, smešta u svoju memoriju informaciju o tome. Korisnik u bilo koje vreme kasnije može da odluči da dodeli ili oduzme dotičnom programu dozvolu. Tako je sva

kontrola bukvalno u rukama korisnika. Sam maliciozni program ćete, doduše, morati skinuti sami, jer “SnoopFree” po nekim svojim karakteristikama liči na fajervol, jer odlučuje o tome ko sme šta da radi, naravno po nalogima korisnika.

Ako vam se ne sviđaju klasični anti spajveri koji umesto vas odlučuju šta je maliciozno a šta nije, a pritom jedu 25MB o-toliko-dragocenog RAM-a, a morate stalno da ih apdejtujete i aktivirate, i ako želite da imate potpunu kontrolu nad akcijama različitog softvera, ovaj mali softver će vam se sigurno svideti. Sa svojim malim i neuglednim interfejsom i dizajnom, ružnom ikonicom, nedostatkom Helpa i funkcijama koje “Boga ne mole”, “SnoopFree Privacy Shield” je pravi tr00 programčić.

Srđan Bajić



Dočekasmo *Leoparda*

Dugo najavljivani i odlagani Leopard početkom oktobra dobio je zvaničan datum pojave na tržištu. Novi sistem za korisnike Mekintoša, Mac OS 10.5 Leopard, u prodaji će se naći (ili se našao, zavisi iz koje vremenske perspektive čitate) 26. oktobra, počev od 18 časova po američkom vremenu. U trenutku kad vi listate magazin već je dobroano novembar, što će značiti da je isti već na tržištu i da ga mi u ovim trenucima proučavamo i kuckamo redove o njemu, ali je ovaj tekst pisan u oktobru, pa ćemo ostati pri futuru. Minimalne hardverske specifikacije su Intel, PowerPC G5 ili PowerPC G4 procesor sa 512MB RAM-a, a cena nove mačke je \$129 za jednu kopiju, odnosno \$199 za 5 (porodičnih) licenci. Apgrejd cena ne postoji, ali svi oni koji su kupili Mek od 1. oktobra pa na 'vamo, moći će besplatno da dođu do novog sistema, a platiće samo poštarinu.

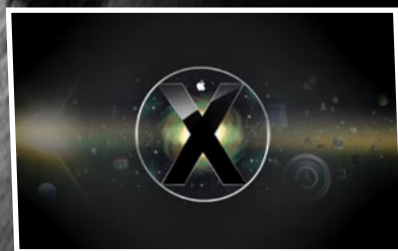
Novinari sajta Engadget.com imali su priliku da porazgovaraju sa Brajanom Krolom, seniorskim direktorom OS X marketinga. Iz njegovih odgovora izvukli su sledeće zaključke:

- Softver "Boot Camp's beta Assistant" će se na kraju godine ugasiti, što znači da će korisnici Tajgera morati ili kupiti novi sistem ili do januara završiti sav rad na Windows particijama koji žele.

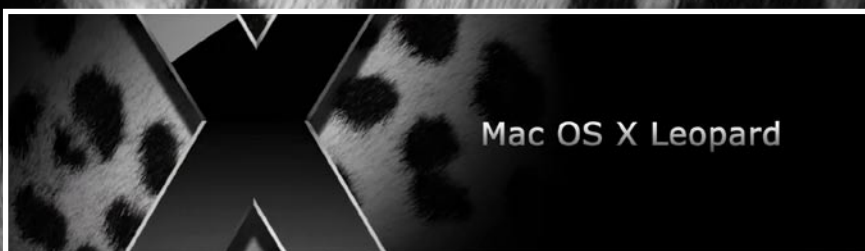


- Particije neće moći biti kreirane ili menjane posle tog datuma.
 - Korisnici "ne bi trebalo da očekuju" proširenje sinhronizacionih mogućnosti između Mail.app i iPhone.
- Ipak, korisnici će po svoj prilici moći čitati iPhone beleške na svom računaru.

- File system je još uvek u HFS+ formatu, a ZFS će biti podržan od strane novog sistema.



- Na zvaničnom sajtu Leoparda mogu se izbrojati najave 315 novih poboljšanja, od kojih je svako dobilo po koji red. O novitetima koje će imati Leopard pisali smo pre ravno godinu dana, u broju 5 našeg magazina, pa ako vas zanima, preuzmite ga iz Arhive, sa našeg sajta, ili čekajte decembar, kad će novi OS X dobiti prostor koji zaslužuje.

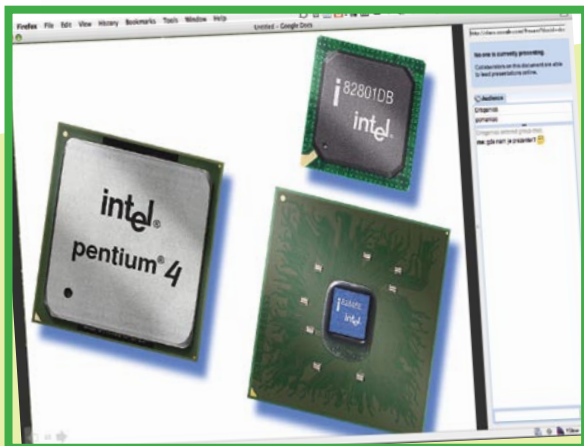


Mac OS X Leopard

preuzmite ga iz Arhive, sa našeg sajta, ili čekajte decembar, kad će novi OS X dobiti prostor koji zaslužuje.

Srdan Bajić

Google



Koliko cenite sat vremena svog rada? Nama je trebalo dva sata da napravimo titl za klip od 10 minuta. Znači da bi nekom malo iskusnijem za dugometražni film od tri sata trebalo, pa recimo 30 sati efektivnog rada. Pa se vi onda bunite kad preskoče rečenicu.

S abtajtl Vrkšop (Subtitle Workshop, u daljem tekstu SW). Tako se zove program koji smo koristili za pravljenje našeg prvog titla, i vrlo smo ponosni na njega. Prvo što je SW uradio kad smo ga otvorili je – ohrabrio nas. Očekivali smo neki ogroman interfejs sa sto jednim dugmetom, a i strah od fizikalije je bio tu – da ćemo svaki frejm morati ručno unositi i beležiti vreme. Ipak, na svu sreću, SW nije ni blizu tome. Standardna "File Edit" paleta od gore, par polja s leve strane, a u centru programa video prozor i titl prozor ispod njega.

Prvo što treba uraditi je otvoriti dotični film. Program podržava osnovne formate, avi, mpg, wmv, mp4, ali za flv ili mov će vam trebati konverter, zato je dobro da ga imate u džepu, zlu ne trebalo. Prvo treba da razmotrimo da li popravljate ili pravite novi titl. Na isto se svodi, u principu, ali popravka ima neke specifične alate.

Nakon što otvorite titl, na raspolaganju su vam sledeći alati: biranje prikaza – po frejmovima ili po vremenu, menjanje FPS-a (sa opcijom da se prevod automatski prilagodi filmu) i enkodinga, kao i gomila alata za pomeranje levo i desno, kašnjenje, i slično. Program takođe ima i gomilu malih, ali korisnih alata, kao što su korekcija velikih i malih slova, optimizacija raspodele reči po redovima, split i džoin, provera spelovanja, a tu je i

zanimljivi alat koji, kada se primeni na titl, pravi efekat "on-the-fly" titla, tj titla koji

se kuca uporedo sa filmom.

Dolazimo do fizikalije i najtežeg dela.

Šta god radili sa titlovima, moraćete kucati. Između video i titl prozora nalazi se radna paleta. Jedan deo služi za kontrolisanje videa, puštanje, pauziranje, zgodno premotavanje i tako to. Drugi deo je naravno namenjen pravljenju titlova. Najlakši način rada (bar mi mislimo da jeste, eksperimentišite slobodno) je korišćenje "Set Start Time" i "Set Final Time" dugmadi, uz podršku tastera "Insert", na tastaturi. Kada dođe vreme za lajn, stisnete Insert, pa Set Start Time, pa, kad lajn završi, Set Final Time. Dole se kuca tekst prevoda, skontaćete već. Za sve dugmadi postoje prečice na tastaturi, treba ih koristiti. To je otprilike sva mudrost, ostalo je puko ponavljanje

postupka, i rečenice "ka'će kraj" u glavi.

Program ima i opcije u kojima se, standardno, podešavaju razne stvari vezane za lakšu upotrebu. Pohvalna je auto-sejv opcija, nismo nezahvalni, ali lepo bi bilo i da su proizvođači napravili i mogućnost podešavanja prečica na tastaturi.

Kad je titl gotov, Save As nudi veliku listu izlaznih formata (čak 56), tako da nema brige oko toga da li će plejer pročitati prevod ili ne.

I ono što je najbitnije reći, program je besplatan, što i priliči jednom takvom softveru, imajući u vidu svrhu kojoj služi. Naravno, ako imate koji dinar viška, nemojte se stideti da im pošaljete donaciju, zaslužili su, kao doduše i svi koji svoje slobodno vreme posvećuju filmu i uživanju drugih u istom, a pritom ne traže nikakvu nadoknadu.

Srđan Bajić







WHERE SHOPPING IS FUN!

SHOPPING IS FUN!

GameS uskoro i u NOVOM SADU!

T.C. "Sad Novi Bazaar" Bulevar Mihajla Pupina 1, 21000 Novi Sad

Najveći izbor igara za PC
i prateće igračke opreme

Najveći izbor konzola,
igara za konzole i prateće opreme

Apple Store in store



SVE NA JEDNOM MESTU!

GameS d.o.o.

Prva specijalizovana radnja za prodaju igara, konzola i prateće igračke opreme.

Dečanska 12, 11000 Beograd • Tel/Fax: 011/3345 062 • office@game-s.co.yu • www.game-s.co.yu

NINTENDO DS.

Wii

PC CD-ROM

XBOX 360.

PlayStation.2



PSP

PLAYSTATION 3